WINNING ELEVEN 5: FINAL EVOLUTION

Exclusivo. Os melhores dribles e as dicas para humilhar seus amigos no futebol do PS2

PROMOÇÃO: Pare de sonhar com o PlayStation 2. Aqui ele vira realidade. Basta ser criativo para ganhar o seu

www.europanet.com.br

playstation

Dicas & Truques para

EDITORA EUROPA 15 ANOS

1415

DICAS & TRUQUES

Ano 4 – Nº 40 Brasil R$ 4,90 Europa € 2,50

DETONADO PS2

Detonados na raça

MAXIMO: GHOSTS TO GLORY

Todas as 30 fases e os desafios mais cabeludos explicados em detalhes. Você vai debulhar 100% do game

DETONADO PS2

FATAL FRAME

Detonamos este polêmico game, que quase foi proibido. Aqui, guia dos fantasmas, mapas e quebra-cabeças

DETONADO PS1

MONSTROS S.A.

Você vai ganhar no grito! Conheça a localização das moedas e o que fazer para conquistar as medalhas

Dicas Inéditas

PS1: VIP • Peter Pan • 3Xtreme • Mortal Kombat 4

PS2: Star Wars: Jedi Starfighter • Virtua Fighter 4 • State Of Emergency

Os fatalities voltaram!

MORTAL KOMBAT 5

Veja em primeira mão fotos exclusivas, a lista dos lutadores e os novos golpes do mais realista MK de todos os tempos

ISSN 1516-0610

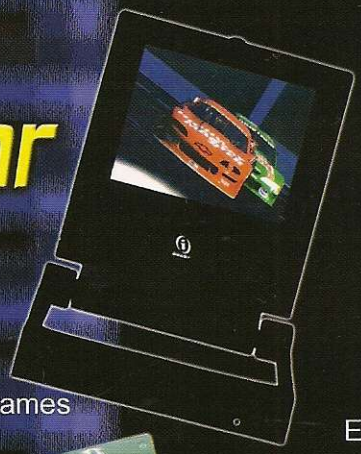
9 771516 626008 40

Jogue seu GameCube ou seu Video Game preferido em qualquer lugar

PARCELAMOS EM ATÉ 6 VEZES

NINTENDO GAMECUBE
ACESSORIOS

RFU Adapter


Tela de LCD compativel com GameCube e outros Video Games

Extension Cable

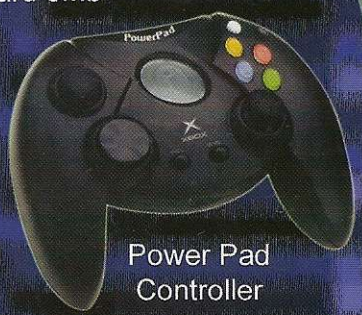
S-Video Cable

GameShark Advanced

GAME BOY ADVANCE
ACESSORIOS

GAME BOY COLOR

Flash Memory Card 8Mb



Power Pad Controller

GameShark Color

XBOX

S-Video Cable

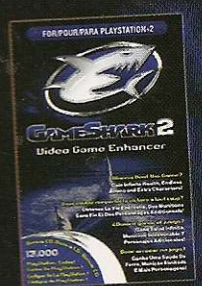
Blue Thunder Racing Wheel

Link Cable

Shark Light

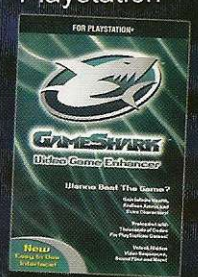
Glow Guard

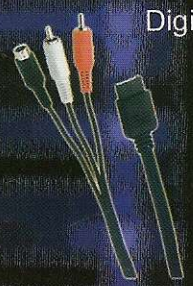
PlayStation
PlayStation 2



GameShark2 c/ DVD
Libera o DVD do PS2

GameShark Playstation




S-Video Cable

Digital Optical Cable

DVD/TV Master Remote

Component Video Cable

The Legend of Zelda, Majora s Mask

Tony Hawk 2

Pokemon Stadium

Formas de Pagamento:

- PARCELAMOS EM ATÉ 6X
- ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO

NC games

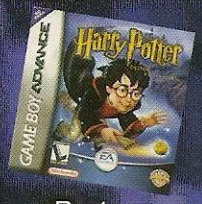
(11) 6236-1157

Entregas na capital e grande São Paulo via motoboy Despachamos para todo o Brasil via sedex.

GAME BOY ADVANCE

Super Street Fighter 2

Mario Kart Super Circuit



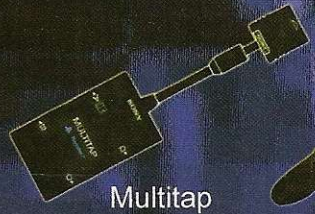
Harry Porter e a Pedra Filosofal

PlayStation

Alone in the Dark

Playstation com Monitor

PlayStation 2



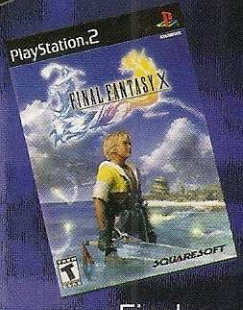
Multitap

Grandia

Max Payne

Grandia 2

Metal Gear Solid 2

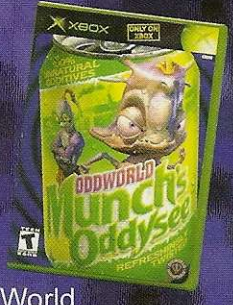


Final Fantasy X

The King of Fighters 99

Final Fantasy Chronicles

XBOX



Odd World

Silent Hill2

Shrek

Night Caster

Resultado da Promoção Anterior

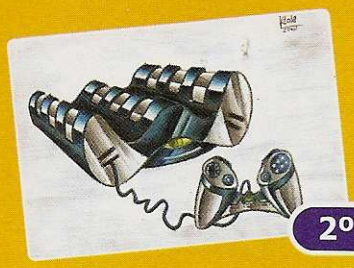
Resultado da Promoção PlayStation 3

A promoção da edição número 38 contou com a participação de 4.351 leitores. Na promoção 1, um leitor foi premiado por ter feito uma frase criativa dizendo o que o PlayStation 3, o console que a Sony promete lançar em 2005, será capaz de fazer. Já na promoção 2, três leitores foram premiados por terem enviado um desenho criativo e ousado do PlayStation 3. O júri que decidiu os vencedores foi formado por Roberto Araújo, Luiz Siqueira, Julio Wecchi, Christiane Fenyö, Welby Dantas, Karina Shiramata e José Junior.

DESENHOS

1º lugar

Douglas de Jesus Chaves
Belo Horizonte/MG
Prêmio: Uma pistola GunCon 2, um jogo Time Crisis 2 e um controle analógico original



2º lugar

Pétola de Cássia Veras Sousa
São Paulo/SP
Prêmio: Uma pistola GunCon 2 e um jogo Time Crisis 2

3º lugar

Leonardo Antonio Pertuzzatti
Balneário Camboriú/SC
Prêmio: Um controle analógico original

FRASE

O QUE O PLAYSTATION 3, O CONSOLE QUE A SONY PRETENDE LANÇAR EM 2005, SERÁ CAPAZ DE FAZER?

Marconi C. dos Santos - São Paulo/SP
Frase: Será capaz de me dar um PlayStation 2.
Prêmio: Um console PlayStation 2 americano com um controle original

Promoção Com M

Promoção 1

Escreva no cupom da Promoção 1 uma frase criativa com até 11 palavras contando como será o novo Mortal Kombat 5, que será lançado para PS2. A frase mais ousada e divertida será premiada com um PS2.

1º lugar

Um console PlayStation 2 americano com um controle original

Leia o Regulamento da Promoção

1 - Os cupons devem ser enviados para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope: Promoção Revista Dicas & Truques para PlayStation – Rua M.M.D.C., 121 - São Paulo/SP - CEP: 05510-021
2 - O prazo limite para o envio dos cupons é dia 5 de junho (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios).
3 - Os cupons da Promoção 1 devem conter, além dos dados pessoais, uma frase criativa com até 11 palavras contando como será o novo Mortal Kombat 5, que será lançado para PS2.
4 - Cada cupom deve conter apenas uma frase ou desenho. Você pode enviar mais de um cupom no mesmo envelope.
5 - Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.
6 - Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará as frases e desenhos que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a

bate ortal

Promoção 2

Faça um desenho criativo usando os lutadores da série Mortal Kombat. O trabalho mais original será premiado. Use papel tamanho A4 ou sulfite. Não há limite de idade para esta promoção

1º lugar

Um console PlayStation 2 americano com um controle original

criatividade. A decisão desta comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível.
7 - No caso de frases iguais, será declarada vencedora a que tiver sido enviada primeiro à redação da Revista Dicas & Truques para PlayStation. Vale como comprovante a data do carimbo dos Correios.
8 - Os vencedores autorizam desde já o uso de seu nome e imagem, bem como cedem os direitos autorais da frase ou desenho à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.
9 - O resultado desta promoção será publicado na Revista Dicas & Truques para PlayStation número 42, que estará nas bancas no dia 5 de julho de 2002. **Os premiados deverão entrar em contato com a redação da Revista Dicas & Truques para PlayStation.**
10 - Não é obrigatório comprar a Revista Dicas & Truques para PlayStation para participar da promoção. Os participantes que quiserem podem tirar fotocópias (xerox) do cupom ou escrever os dados solicitados no cupom em um papel à parte.
11 - O envio do cupom para a Editora Europa implica na total concordância com os termos deste regulamento.

Promoção de acordo com a LEI nº 5.768/71, DECRETO nº 70.951/72, Art. 30

Promoção 1

Preencha e envie este cupom até 5 de junho de 2002.

Nome: _____ Idade: _____
Endereço: _____
Cidade: _____ Estado: _____
Cep: _____ Fone: ( ) _____
e-mail: _____ Jogo Preferido: _____
Como será o novo Mortal Kombat 5, que será lançado para PS2? (11 palavras)
_____
_____
_____

Promoção 2

Envie este cupom até 5 de junho de 2002, junto com desenho dos lutadores da série Mortal Kombat. Use uma folha sulfite ou A4.

Nome: _____ Idade: _____
Endereço: _____
Cidade: _____ Estado: _____
Cep: _____
Fone: ( ) _____ Fax: ( ) _____
e-mail: _____
Jogo Preferido: _____

PlayStation

Diretores
Aydano Roriz
Abílio P. Cunha

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz

Redação
Diretor Editorial: Roberto Araújo
Redator-chefe: Luiz Siqueira
Editora-assistente: Christiane Fenyö
Redator: Julio Wecchi
Chefe de Arte: Welby Dantas
Assistente de Arte: Karina Shiramata
Revisão de Texto: Letícia Bueno
Jornalista Responsável: Roberto Araújo MTb.10.766
Colaboraram nesta edição: Adriano Severo; José Jr.; Alexandre Jubran (capa); Anderson de Albuquerque; Humberto Martinez; Leonardo Nelli; Vladimir Bacaicoa; Marcio Fernado de Lima; Rodrigo Galan e Rodolfo Mello

Euroimagem: Valerio Romahn
Internet: Luiz Siqueira (Web Editor) e Cassio Narciso (Web Master)

Diretor Operacional: Abílio P. Cunha

Marketing: Flávia Pinheiro
Propaganda: Ivan Volpi

Publicidade São Paulo
Ligue (0xx11) 3038 + ramal desejado
Gerente de produto: Maurício Dias (r. 5093)
Executivos de Negócios: Angela Taddeo (r. 5092), Elisangela Xavier (r. 5091) e Nickolas Suzuki (r. 5098)
Publicidade Outras Praças
Brasília (0xx61) 326-0205 - New Business
Paraná (0xx41) 224-6313 - Helenara Andrade
Rio de Janeiro (0xx21) 2507-8541 - Leopoldo Amorim
Rio G. do Sul (0xx51) 3233-1587 - Rose Isoppo
Santa Catarina (0xx48) 247-7804 - Atanil de Medeiros

Publicidade EUA e Canadá: Global Media
Fone: 00xx1 (415) 249-1620; Fax: 00xx1 (415) 249-1630

Circulação e Promoção
João Alexandre, Ézio S. Vicente, Jackeline Monjarás, Joelma R. Dantas e Marcelo Diniz

Desenvolvimento de Pessoal: Tânia Marilia Ribeiro

Atendimento ao Assinante
Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050
Telefone outros estados: 0800-557667
Cecilia Tomazelli (Gerente); Fabiana Lopes (Coordenadora); Carla Dantas; Elisangela Tokashiki; Luiz Eduardo Soares; Erick Mello, Paula Hanne; Renata Kurosaki e Ronie de Souza

Dicas & Truques para PlayStation* é uma publicação da Editora Europa Ltda.
(ISSN - 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Números anteriores – No seu jornaleiro ou na Editora Europa
Rua M.M.D.C nº 121 – São Paulo, SP
CEP 05510-021, Fone 0800 55 7667, Fax (0xx11) 3097-8583

Pela Internet www.europanet.com.br
E-mail atendimento@europanet.com.br

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
Fernando Chignalia Distribuidora S. A. – Rua Teodoro da Silva, 907
CEP 20563-900 Rio de Janeiro - RJ

Impressão: Gráfica Globo Cochrane

ANER – Somos Filiados à ANER – Associação Nacional dos Editores de Revistas

*PlayStation é uma marca registrada da SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.

À galera

Tem alguns jogos que acabam fazendo parte da vida da gente. É um pouco difícil explicar o porquê. As vezes porque foi aquele que ganhamos junto com o console, outras porque foi o primeiro realmente legal em que botamos a mão, ou ainda porque lembra uma turma ou uma época da vida. Acredito que Mortal Kombat esteja para mim nesta última categoria.

Lembro-me que no início da década de 90, muito antes do PlayStation ter sido inventado, que a grande rixa era entre o Street Fighter e o Mortal Kombat. Os aficionados de um ou de outro só faltavam trocar mais porradas que os lutadores para defender o seu favorito. Os mais espertos se divertiam com os dois e estes eram os que tinham as melhores opiniões.

Pensei tudo isso numa fração de tempo quando o redator-chefe da sua PlayStaion, o Luiz Siqueira, me mostrou a reportagem sobre o MK 5. Como os jogos mudaram de uma época para outra. Se você está chegando agora ao PlayStation, vai achar o realismo do jogo a coisa mais natural do mundo. Afinal não viu nada antes. Mas quem vem acompanhando o desenvolvimento dos jogos, realmente baba com tanto realismo e efeitos em três dimensões.

Este entusiasmo não foi só meu. Foi só puxar o assunto que a redação parou (na verdade a galera não precisa de muito para dar uma "matadinha" no trabalho - mesmo que este trabalho seja jogar) e cada um começou a contar de seu favorito. Mesmo porque a equipe havia acabado de editar a edição extra Almanaque da Dicas e Truques para PlayStation, com nada menos que 7.135 dicas de 510 jogos entre PS1 e PS2, e todo mundo estava com a memória bem fresca sobre os jogos.

Se você ainda não comprou este Almanaque que já chegou às bancas, não sabe o que está perdendo. É só dica boa e testada. Nada de GameShark nem golpes. Como são 510 jogos, é quase certo que aquele jogo que você esqueceu na gaveta pode ser redescoberto e você vai se divertir muito com ele de novo.

Mas nossa missão é esta mesma. Ajudar você a tirar o máximo proveito de seu PS. Pode ser com jogos do passado ou com as informações mais quentes dos jogos que estarão em breve na sua tela. Pode ser até que este jogo que você vai curtir agora venha a se tornar o jogo de sua vida. E, no futuro, você vai se lembrar dele com muitas saudades.

Roberto Araújo
araujo@europanet.com.br

Índice

8 CARTAS

10 NEWSTATION

14 PREVIEW

18 MORTAL KOMBAT 5

20 MORTAL KOMBAT: A SÉRIE

24 MAXIMO: GHOSTS TO GLORY – DETONADO

32 WINNING ELEVEN 5: FINAL EVOLUTION

36 FATAL FRAME (ZERO) DETONADO

VIRTUA FIGHTER 4 42

PETER PAN: RETURN TO NEVER LAND 46

VIP 47

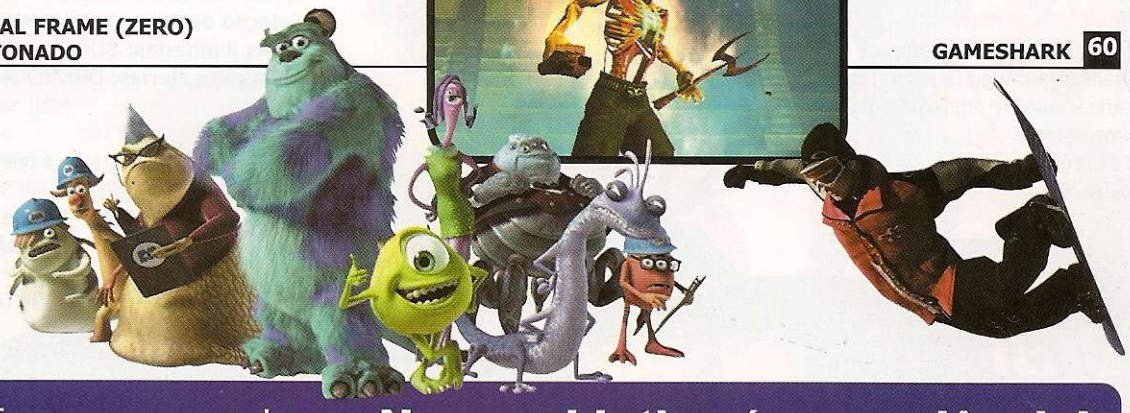
SUPERTESTE COLOR GAME SCREEN 48

ACESSÓRIOS 50

MONSTROS SA. DETONADO 52

DICAS 52

GAMESHARK 60



Se for o caso, reclame. **Nosso objetivo é a excelência!**

EDITORA 15 ANOS EUROPA

CORRESPONDÊNCIA
Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-021 São Paulo – SP
Fax: (0xx11) 3097-8583

Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-557667 (Outras localidades)
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

Redação
(0xx11) 3038-5086
e-mail: playstation@europanet.com.br

Publicidade (0xx11) 3038-5098
e-mail: publicidade@europanet.com.br

Visite nosso site: www.europanet.com.br

Fala Galera!

Está precisando de uma forcinha para terminar um jogo? Então envie sua dúvida para a nossa redação. Nós resolvemos qualquer questão

Necessidade de correr

Existe algum código especial que libera todos os carros secretos do jogo Need For Speed 3: Hot Pursuit?
Jean Murilo Gazito – Casa Branca/SP

■ Sim, existe um truque muito simples para este clássico. Coloque a senha SPOILT no lugar do seu nome e confira as novas máquinas que aparecem na tela. Já para liberar cada um dos carros secrectos separadamente, use as senhas: 1JAGX (Jaguar XJR-15), AMGMRC (Mercedes Benz CLK GTR) e ROCKET (El Niño Supercar).

Cards de Digimon

Olá pessoal! Preciso dos truques de GameShark para o jogo Digimon Digital Card Battle, como HP infinito. Vocês podem me ajudar?
Rafael Thiago Balasse
Piracicaba/SP

■ Agora ficou muito fácil. Coloque estes códigos em seu GameShark (versão 3.3 ou superior) e carregue o HP de cada jogador usando o botão ■.

Primeiro jogador (1P)
d01dde927fff
800b3ed4270f
Segundo jogador (2P)
d01ddeb6ff7f
800cf994270f

Digimon Digital Card Battle

Homem-aranha 2

Eu preciso urgente dos passwords para o jogo Spider-Man 2, do PlayStation 1.
Leandro dos Santos Antônio – Santa Bárbara D'Oeste/SP

■ Separamos os melhores códigos para você apavorar os inimigos. Use as senhas abaixo na tela de "Cheats":
Seleção de fases: NONJYMNT
Vidas ilimitadas: SUPERGOD
Todas as galerias: DRKROOM

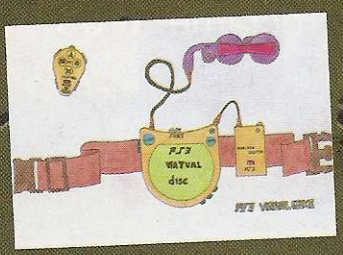
Combate mortal

Como faço para destravar o menu secreto de Mortal Kombat Trilogy?
Rogério dos Santos – Rio de Janeiro/RJ

mural

Gilberto Ribotta Júnior
São Roque – SP

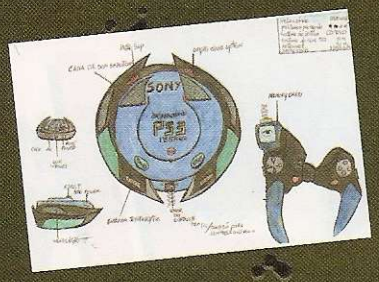
Benedito Dimas dos Santos
São José dos Campos – SP



Gleison Vinícius de Barros Moura
Contagem – MG

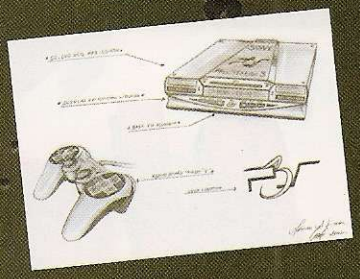
Viviane Machado Ferreira
Brasília – DF

mural



Andrei Rafael Galkowski
São Bento do Sul – SC

Leandro Maziero
Ribeirão Pires – SP



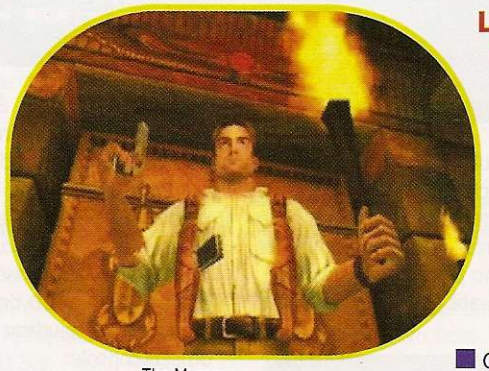
Marcos Araújo de Lima
Niterói – RJ

X-Men Vs. Street Fighter

■ No menu de opções, segure L1 + L2 + R1 + R2 + ↑ até a tela tremer. Selecione a frase que aparece e confira as novas opções: fatalities com um botão, recuperação de energia, danos normais para os chefes, baixos danos, etc..

Múmia fácil

Fala galera! Preciso dos truques para o jogo The Mummy. Vocês podem me dar uma forcinha?
Kleber Moreira Dantas – Diadema/SP



The Mummy

■ É claro que podemos ajudá-lo. Para deixar o seu herói com energia ilimitada, pause o game e entre na opção "Quit". Feito isso, acesse "Replay level" e em entre no menu "Bonus game modes". Agora, aperte ▲, ✖, ●, ●, ■, ✖, ▲, ■.

Já para ter vida infinita, repita o procedimento descrito anteriormente, porém usando esta outra seqüência de botões: ●, ●, ▲, ●, ✖, ■, ■, ✖.

Mutantes e lutadores

Oi! Tudo bem? Eu quero um favorzinho de vocês: os código de GameShark que tornam os guerreiros de X-Men Vs. Street Fighter invencíveis.
Nelson Alves Costa Filho – São Paulo/SP

■ Agora seus inimigos não terão nenhuma chance contra você. Anote os truques que deixam seus lutadores com energia ilimitada e divirta-se (GameShark 3.2 ou superior).
Primeiro jogador (1P)
80042c340090
80042c3c0090
Segundo jogador (2P)
80042f7c0090
80042f840090

Luta livre no PS1

E aí galera? Publiquem as dicas de WWF Wrestlemania. Eu gosto muito deste game.
Bruno Moraes Dorte – Aarão Reis/MG

■ Confira os melhores truques para detonar facilmente todos os adversários. É só pausar o jogo e entrar com os seguintes comandos:
CPU fácil: ✖, ▲, R2, ▲, ✖
Invencível: ✖, ▲, R2, ↑
Duas vezes mais poderoso: ✖, ▲, L2, →

Vampiros e aberrações

Por favor me ajudem! Publiquem os truques de GameShark para o jogo Countdown Vampires.
Antonio Luiz Novozik – Betim/MG

■ Agora ficou fácil! Coloque estes números malucos em seu GameShark e deixe os inimigos pirados.
Muito dinheiro
800B3F38270F
Sem tempo
800CEB980017
Energia ilimitada
800B3F2E0064

X-Men Vs. Street Fighter

Fale com a gente

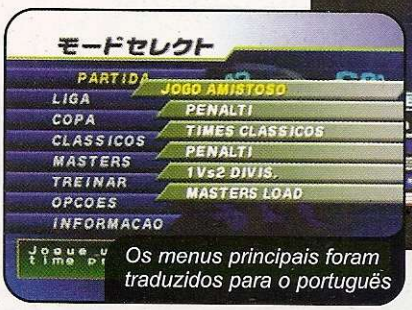
Mande suas dúvidas e desenhos para:
Revista Dicas e Truques para PlayStation
Rua M.M.D.C. 121 – São Paulo/SP – CEP: 05510-021
e-mail: playstation@europanet.com.br
Sua carta ou e-mail serão respondidos apenas nesta seção. **Visite nosso site na Internet:**
www.europanet.com.br/playstation

News Stati

Não tem pra mais ninguém! Aqui você confere as notícias que estão agitando o mundo PlayStation e as novidades do PS1 e PS2

Winning Eleven Rio/SP

Esta versão "Rio-São Paulo" traz os principais clubes brasileiros



Os menus principais foram traduzidos para o português

O pirateiros não tomam jeito mesmo. Mês sim mês não surge uma nova versão modificada de Winning Eleven. A última "novidade" é Winning Eleven: Torneio Rio-São Paulo, uma alteração ousada do atual Winning Eleven 2000 World Soccer, jogo de futebol produzido pela Konami e exclusivo para o PlayStation 1.

Além dos menus traduzidos e explicações em português, este game traz algumas telas personalizadas e uma trilha sonora de abertura bem diferente da dos outros jogos modificados. Assim que o menu principal é carregado, o hino de alguns times – o do Corinthians, por exemplo – é executado.

Apesar de se chamar Torneio Rio-São Paulo, o game apresenta os principais times brasileiros com escalações e uniformes do ano passado. Alguns jogadores tiveram até os cabelos e rostos personalizados. É sem dúvida nenhuma o Winning Eleven mais "modificado" já lançado.

Entretanto, o game apresenta vários problemas. Se você deixar a tela de apresentação rodando, por exemplo, o título trava. Além disso, o game é gravado em um CD de baixa qualidade, o que pode prejudicar o funcionamento do seu console.

Os times apresentam a escalação do ano passado

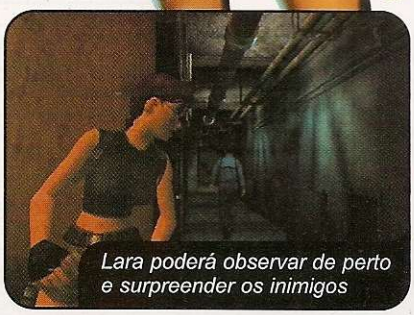
A jogabilidade é a mesma de Winning Eleven 2000

on

Tomb Raider 6

O sexto jogo de Lara Croft mudou de nome e já tem data marcada para estrear. Lara Croft Tomb Raider: The Angels of Darkness, que tinha o título provisório de Tomb Raider: The Next Generation, será lançado em novembro tanto para PS2 quanto para PC. Além da tradicional – e excelente – jogabilidade, esta nova versão promete trazer ingredientes inéditos.

Desta vez, a senhorita Croft poderá escolher diferentes caminhos, interagir com os personagens e surpreender os inimigos. E tudo isso com um visual ainda mais realista e gráficos parecidos com os de Metal Gear Solid 2.



Lara poderá observar de perto e surpreender os inimigos

Sorriso até as orelhas

Ele sorriu tanto que até passou mal. O ganhador Felipe Bonassa Alexandre, de São Paulo, foi um dos quatro felizardos da promoção "PlayStation 2 em Dose Dupla", da edição 36. Felipe ficou em segundo lugar na promoção de frases e ganhou um PS2. A promoção pedia que os leitores mandassem uma frase criativa contando o que fariam para ganhar um PS2 se fossem um herói dos games. Ele respondeu: "Faria surdo ouvir, mudo falar e minha mãe emagrecer". Felipe veio pessoalmente buscar o prêmio e conheceu a equipe da Revista Dicas & Truques para PlayStation. Ele disse que foi um dos dias mais felizes de sua vida. E você? O que está esperando para participar da promoção?

Felipe foi um dos vencedores da promoção da edição 36

TOP 10 PlayStation

OS GAMES MAIS JOGADOS NO MUNDO

1	Final Fantasy VII	Square	3
2	Final Fantasy IX	Square	2
3	Final Fantasy VIII	Square	1
4	Final Fantasy Tatics	Square	4
5	Chrono Cross	Square	6
6	Resident Evil III: Nemesis	Capcom	*
7	Legend of Dragoon	Sony	9
8	Dragon Warrior VII	Enix	5
9	MegaMan X6	Capcom	8
10	Xenogears	Square	10

▲ POSIÇÃO ATUAL | * NÃO CONSTAVA NA EDIÇÃO ANTERIOR | POSIÇÃO NA EDIÇÃO ANTERIOR

Fonte GameFaqs.com

OS GAMES MAIS POPULARES DO PS2

Confira a lista dos 10 jogos mais procurados no mundo.

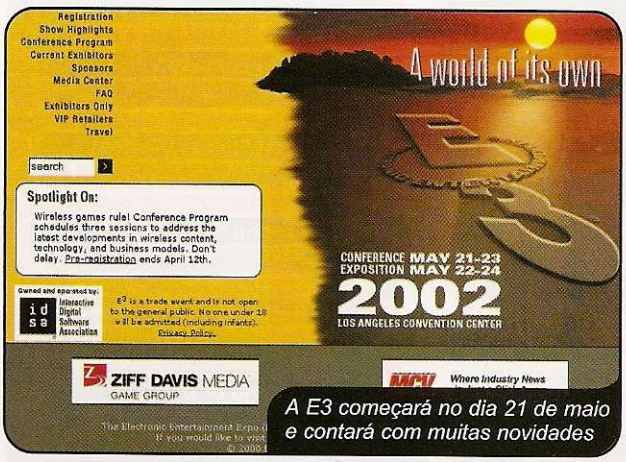
1º

Final Fantasy 10
Square

Ranking	Jogo	Produtor
2	Grand Theft Auto 3	Rockstar Games
3	Metal Gear Solid 2	Konami
4	Virtua Fighter 4	Sega
5	Legacy of Kain: Blood Omen 2	Eidos
6	Dynasty Warriors 3	Koei
7	007: Agent Under Fire	Electronic Arts
8	WWF SmackDown!	THQ
9	Gran Turismo 3 A-Spec	Sony
10	Devil May Cry	Capcom

Fonte GameFaqs.com

E3 2002



A E3 começará no dia 21 de maio e contará com muitas novidades

A maior feira de videogames do mundo já tem data marcada. A E3, Electronic Entertainment Expo, vai rolar em maio, entre os dias 21 e 24. Para quem nunca ouviu falar na feira, ela acontece todos os anos em Los Angeles, nos Estados Unidos, e surpreende o mundo com novos games, acessórios e equipamentos de entretenimento.

Desta vez, as gigantes Sony, Microsoft e Nintendo estarão pela primeira vez lado a lado disputando a atenção do público com seus consoles. Aguarde as próximas edições para conferir tudo o que vai rolar na feira. Para mais detalhes sobre o evento, consulte o endereço **www.e3expo.com**.

O QUE VEM POR AÍ

Os próximos lançamentos para PS1 e PS2

TÍTULO/LANÇAMENTO	CONSOLE	TIPO
ABRIL		
Spider-Man: The Movie	PS2	Ação
Headhunter	PS2	Ação
MAIO		
Downforce	PS2	Ação
Freekstyle	PS2	Corrida
Lethal Skies	PS2	Simulação
JUNHO		
Conflict Zone	PS2	Ação
Legion: Legend of Excalibur	PS2	Estratégia
JULHO		
E.T. & The Cosmic Garden	PS2	Aventura
Men In Black 2: Alien Escape	PS2	Tiro
1º SEMESTRE		
Hitman	PS2	Ação
Fireblade	PS2	Ação
Scooby-Doo	PS2	Ação
Dead to Rights	PS2	Ação
Cubix: Robots For Everyone	PS2	Ação
BloodRayne	PS2	Ação
Jurassic Park: Project Genesis	PS2	Ação
Blade 2	PS2	Ação
Reign of Fire BAM!	PS2	Ação
BattleBots	PS2	Ação
Robin Hood: Defender of the Crown	PS2	Ação
Superman: Shadow of Apokolips	PS2	Ação
Medabots	PS2	Ação
Charlie's Angels	PS2	Ação
Dropship: United Peace Force	PS2	Ação
Mission: Impossible 2	PS2	Ação
Onimusha 2	PS2	Ação
Monster Jam Maximum Destruction	PS2	Ação
Indiana Jones	PS2	Aventura
Fear Effect	PS2	Aventura
Malice	PS2	Aventura
Crouching Tiger, Hidden Dragon	PS2	Aventura
The Thing	PS2	Aventura
Dragon's Lair 3D	PS2	Aventura
Need for Speed: Hot Pursuit 2	PS2	Corrida
MX 2003 Featuring Ricky Carmichael	PS2	Corrida
Hot Wheels	PS2	Corrida
Colin McRae Rally 3	PS2	Corrida
Race of Champions	PS2	Corrida
Dance Dance Revolution Konamix	PS1	Dança
Chris Edwards Aggressive Inline	PS2	Esporte
Gravity Games Bike: Street	PS2	Esporte
Power Pro Tennis	PS2	Esporte
College Basketball 2K2	PS2	Esporte
NBX	PS2	Esporte
Dave Mirra Freestyle BMX 3	PS2	Esporte
David Beckham Soccer	PS2	Esporte
Capcom Vs. SNK Pro	PS1	Luta
X-Men: Next Dimension	PS2	Luta
Tekken 4	PS2	Luta
Pride FC	PS2	Luta
Mad Maestro	PS2	Música
Britney's Dance Beat	PS2	Música
Vexx	PS2	Plataforma
Legaia 2: Duel Saga	PS2	RPG
Black and White Next Generation	PS2	RPG
Final Fantasy 11	PS2	RPG
Skies of Arcadia	PS2	RPG
Kingdom Hearts	PS2	RPG
Summoner 2	PS2	RPG
TimeSplitters 2	PS2	Tiro

PS2 bem mais barato

Confira abaixo as principais lojas e as melhores ofertas para você comprar um PS2. As pesquisas de preço foram feitas no início de abril e são referentes ao pagamento à vista do PS2 americano com um controle original. Os valores podem variar conforme a cotação do dólar e algumas lojas facilitam o pagamento. Caso a sua loja não esteja nesta lista, entre em contato conosco pelo telefone (0xx11) 3038-5086.

Loja	Telefone	Preço (R$)
Nick Game:	(0xx11) 3313-3080	950,00
Podium Games:	(0xx11) 3277-0751	970,00
Pássaro's Games:	(0xx11) 229-8334	980,00
Bits Games:	(0xx31) 3271-9537	980,00
Netunia:	(0xx11) 3825-7600	990,00
Alpha Games:	(0xx31) 3274-2988	999,00
Nika's Games:	(0xx11) 3975-2737	1.050,00
Porão Games:	(0xx15) 282-1813	1.099,00
Disk Games:	(0xx19) 3242-0541	1.099,00
Planet Game:	(0xx15) 211-3582	1.100,00
Tilt's:	(0xx11) 6191-3000	1.100,00
Trop Games:	(0xx19) 3272-4943	1.100,00
Virtual Games:	(0xx43) 321-7879	1.150,00
Point Games:	(0xx19) 3232-5488	1.150,00 (2x)
Games Station:	(0xx13) 3273-2579	1.190,00

Loja	Telefone	Preço (R$)
World Games:	(0xx15) 234-1584	1.200,00 (3x)
Crazy Games:	(0xx11) 578-6353	1.210,00 (3x)
Wave Games:	(0xx11) 5541- 8066	1.250,00 (2x/3x)
Game Over:	(0xx11) 3992-2350	1.250,00*
Alô Games:	(0xx11) 3935-5043	1.250,00*
Dragoon Games:	(0xx11) 3846-4375	1.290,00*
Fong Games:	(0xx11) 3265-7075	1.290,00 (5x)
Metrópole Games:	(0xx11) 3328-6823	1.300,00*
Star Presentes:	(0xx11) 3255-3457	1.300,00 (3x)
U/Z Games:	(0xx11) 6914-6640	1.399,00 (4x)
Eros Games:	(0xx15) 521-4083	1.400,00
Video Game Center:	(0xx21) 2567-1818	1.460,00 (3x)
Brinquedos Laura:	(0xx11) 251-2818	1.490,00 (5x)
Super Games Brasília:	(0xx61) 242-9282	1.499,00*
CasCell:	(0xx13) 3361-8383	1.700,00*

* Console modificado Fonte: As próprias lojas

TUDO em VÍDEO GAMES

Despachamos para todo o Brasil
Entrega gratuita na cidade de São Paulo

Peça já a sua previsão de lançamento!

PS one

PlayStation 2

Temos todos os lançamentos simultâneos com U.S.A.

CONSULTE
formas de pagamento!
aceitamos todos cartões de crédito.

Diners Club International · AMERICAN EXPRESS · MasterCard · VISA

ou Financiamos em até 12 vezes*
* Somente para S.Paulo e Grande São Paulo

NETUNIA

TELEVENDAS

Visite o nosso website: **www.netunia.com.br**

Fone: (11) 3825 7600 **Fax: (11) 3825 7653** **Atendimento personalizado "Fale conosco" on line**

FOTOS MERAMENTE ILUSTRATIVAS - APARELHO FORNECIDO SEM O JOGO - ESTOQUE LIMITADO

PREPRINT

PREVIEW

Conheça alguns jogos que dentro de pouco tempo vão estar apavorando no mundo PlayStation. Tem games tanto para o PlayStation 1 quanto para o PlayStation 2

Soul Calibur 2

O segundo episódio do game está chegando com mais arenas e duelos

A jogabilidade será igual à do primeiro episódio do Dreamcast

Os lutadores terão um visual ainda mais realista

Serão sete lutadores básicos e alguns secretos

Os ângulos de câmera inéditos prometem fortes emoções

Atenção guerreiros e lutadores de plantão. Depois de apavorar no console Dreamcast, da Sega, Soul Calibur está prestes a invadir o PS2 e os arcades. Batizado de Soul Calibur 2, o segundo episódio da série já está sendo finalizado pela Namco e promete ser um dos melhores títulos de luta.

O game terá a mesma jogabilidade do título anterior e deve arrasar com novos recursos. Para quem não conhece, este novo jogo será muito parecido com o clássico Toshinden Battle Arena, porém terá visual melhorado e combos alucinantes.

Inicialmente serão sete os personagens disponíveis na tela de seleção: Asteroth, Nightmare, Mitsurugi, Taki, Sophitia, Ivy e Yunsung. Mas no decorrer do jogo, outros personagens são liberados de acordo com o seu desempenho nas lutas.

Você deverá escolher um destes lutadores e encarar outros que serão controlados pelo computador ou por um amigo. Vence quem conseguir detonar o adversário em dois rounds. Soul Calibur 2 deve ser lançado no final deste ano.

Ficha Técnica

Produtor: Namco

Previsão de Lançamento: 2º Semestre - Japão • **Tipo:** Luta

Número de Jogadores: 2 • **Na Internet:** www.namco.com

Plataforma **PS2**

Dance Dance Revolution Konamix

A Konami está preparando um novo DDR para o PlayStation 1

As 52 músicas serão tiradas das versões anteriores

O modo Special Workout exige que o jogador use as mãos para dançar

Esta promete ser a melhor versão da série DDR

Se você achou que Dance Dance Revolution 5th Mix era o último jogo de dança para PS1, pode começar a comemorar. A produtora Konami está trabalhando em um novo game que promete balançar ainda mais o seu esqueleto. Dance Dance Revolution Konamix será uma versão exclusiva para PlayStation 1 e promete arrasar.

Ao todo serão 52 músicas retiradas das versões anteriores do jogo. A diferença é que agora elas serão remixadas ou ganharão novas batidas. E além dos já conhecidos modos Arcade e Diet, o game apresentará um novo estilo: o Special Workout. Neste modo, além de ser ágil com os pés, o jogador precisará usar as mãos para dançar. O título estréia neste primeiro semestre.

Ficha Técnica

Produtor: Konami

Previsão de Lançamento: 1º Semestre - Japão • **Tipo:** Dança

Número de Jogadores: 2 • **Na Internet:** www.konami.com

Plataforma **PS1**

Genso Suikoden 3

Os RPGs estão invadindo o PS2. Vem aí, o terceiro episódio do clássico Suikoden

Os heróis podem compartilhar habilidades e equipamentos

Os cenários impressionam pela riqueza nos detalhes

Você enfrentará os inimigos usando seis heróis diferentes

Tem novidade no mundo dos RPGs. A Konami promete lançar ainda no primeiro semestre deste ano Genso Suikoden 3, um RPG exclusivo para PS2. No game você vai controlar Hugo, um membro de um poderoso clã, e terá que encarar vários chefões e exércitos que ameaçam sua terra natal. Mas Hugo não está sozinho. Além dele você vai comandar outros cinco personagens. E na hora dos combates, poderá escolher se eles devem enfrentar os inimigos individualmente ou em grupo.

Os heróis poderão compartilhar habilidades e até mesmo ajudar os outros personagens durante um ataque ou defesa. Aliás, o posicionamento de cada um dos heróis no cenário será outro fator muito importante, já que os ataques inimigos poderão atingir qualquer parte da tela.

Ficha Técnica

Produtor: Konami

Previsão de Lançamento: 1º Semestre - Japão • **Tipo:** RPG

Número de Jogadores: 1 • **Na Internet:** www.konami.com

Plataforma **PS2**

Downforce

Prepare-se para voar baixo com máquinas envenenadas

Serão 21 pistas em oito cidades diferentes

Os carros parecem um F1, mas têm motores mais nervosos

Conforme seu desempenho, novos carros e peças serão liberados

A adrenalina pura. A produtora Tidus já começou a trabalhar em seu novo simulador para PS2. Batizado de Downforce, o game vai trazer dezenas de carros para você detonar nas pistas. Os veículos parecem muito com os de Fórmula 1. Mas só parecem, pois a equipe de produção viajou na criação dos carros dando a eles um aspecto futurista e uma motorização muito mais nervosa.

Ao todo são 21 pistas diferentes espalhadas por oito cidades do mundo entre as quais Las Vegas, Hong Kong, Sydney e Tokyo. E você pode jogar contra o computador ou um outro jogador.

Conforme o seu desempenho nas provas, novos carros são liberados e alguns itens aparecem para turbinar sua máquina. O jogo tem estréia prevista para o final de maio, nos Estados Unidos.

Ficha Técnica

Produtor: Titus

Previsão de Lançamento: Maio – Estados Unidos • **Tipo:** Corrida

Número de Jogadores: 2 • **Na Internet:** www.titus.com

Plataforma PS2

Way of the Samurai

Silencioso e mortal, este game promete deixar Tenchu 2 no chinelo

Você vai controlar Meiji, um poderoso samurai

Sua missão será salvar uma vila dominada por samurais do mal

Serão cerca de 40 espadas diferentes para você escolher

Prepare a sua estrela ninja, pois em breve, Way of the Samurai, o sucessor de Tenchu 2, do PlayStation 1, vai detonar no PS2. Neste game, você vai controlar Meiji, um guerreiro samurai que procura trabalho em uma pequena vila do século 19 e vê sua vida mudar ao dar de cara com grupos de samurais malvados.

Os vilões dominaram a região e estão matando inocentes e espalhando o caos. E para salvar a população local, seu herói precisará fazer justiça com as próprias mãos. Ao todo são 40 espadas diferentes e 200 técnicas especiais de defesa e ataque à disposição do seu personagem. Tudo para que você possa surpreender o adversário sem chamar a atenção dos outros inimigos. Way Of The Samurai vai invadir o PS2 em junho, nos Estados Unidos.

Ficha Técnica

Produtor: BAM! Entertainment

Previsão de Lançamento: Junho – Estados Unidos • **Tipo:** Ação

Número de Jogadores: 1 • **Na Internet:** www.bam4fun.com

Plataforma PS2

F1 2002

Aguarde o sinal verde e acelere no melhor Fórmula 1 do PS2

Se você vacilar, falhas mecânicas podem atrapalhar sua corrida

O game apresenta todos os carros e pilotos da temporada 2002

O visual do game lembra muito o de um filme

É pra deixar qualquer fanático por corrida maluco. A Electronic Arts anunciou que já está trabalhando em seu mais novo simulador de Fórmula 1. F1 2002 promete trazer para o mundo dos videogames um visual ainda mais realista e, assim como os games anteriores, contará com todos os carros, pistas e pilotos da atual temporada da Fórmula 1.

Entre os pilotos disponíveis estão o tetracampeão Michael Schumacher, da Ferrari, seu companheiro de equipe Rubens Barrichello, e até o estreante brasileiro Felipe Massa, da Sauber.

O visual do jogo será parecido com o de um filme. E a simulação promete um alto grau de realismo. Isso quer dizer que, conforme a sua conduta, o motor ou o câmbio do seu carro podem apresentar problemas.

F1 2002 também terá uma versão para PC e o seu lançamento está previsto para o primeiro semestre deste ano, nos Estados Unidos.

Ficha Técnica

Produtor: Electronic Arts

Previsão de Lançamento: 1° Semestre – Estados Unidos • **Tipo:** Corrida

Número de Jogadores: 2 • **Na Internet:** www.ea.com

Plataforma PS2

ELETROMÍL

SEGA

PlayStation.2

XBOX

NINTENDO GAMECUBE

Conserto - venda e troca de videogames
Destravamento do PS2 feito na hora
Troca do canhão do Playstation
Temos jogos e acessórios

TUDO C/ GARANTIA DE 9 MESES

Rua Santa Efigênia, 348 - 1º andar - Loja 12
CEP 01207-001 Centro - SP
Horário de Func. seg. a sex. 08:30 às 18:00 sáb. 08:00 às 17:00
Fone/Fax: 221-1740 - 3362-2306 - 3362-2308 - 3337-5557

Os combates acontecerão em Outworld, uma outra dimensão

Scorpion terá um visual ainda mais agressivo

Novos golpes e movimentos básicos serão adicionados

Mortal Komb

O palácio de Kuatan é uma das novas arenas disponíveis no game

Por Julio Wecchi

Depois de muito tempo em silêncio, a Midway resolveu apresentar um novo episódio de um dos jogos mais sangrentos e violentos do mundo. Mortal Kombat: Deadly Alliance, também chamado de Mortal Kombat 5 nas rodinhas de discussões, será lançado para PS2 e outros consoles, entre os quais o Xbox e o GameCube.

O título terá o melhor visual da série, novos lutadores e cenários superdetalhados. A sua telinha vai ficar manchada de sangue e melecas que ninguém sabe explicar de onde vem.

Novos lutadores

A história de MKDA será uma continuação da do quarto episódio. Depois de muitas batalhas e combates mortais, surge uma nova ameaça. Os poderosos Shang Tsung, o chefão do primeiro episódio, e Quan Chi, o perigoso líder de MK4, resolveram se unir e lutar contra as forças de Raiden e seus guerreiros mortais. Se os malvados vencerem, poderão controlar o portal de Outworld na Terra e capturar as almas humanas.

Por isso, você deverá escolher um dos diferentes lutadores e enfrentar todos os inimigos, um de cada vez. Os chefões estarão esperando por você, provavelmente, nos últimos combates.

Até o momento, apenas alguns lutadores tiveram a presença confirmada neste quinto episódio. São eles: os veteranos Sub-Zero, Jax, Raiden, Kitana, Scorpion (veja a seqüência de imagens no topo da página), Sonya, Reptile, Shang Tsung e Quan Chi, e os novatos Moloch, Blind Kenshi, Drahmin e Malvado.

Estilos e apelações

Como manda a tradição da série MK, este novo game não poderá deixar de ter os famosos Fatalities, golpes que são

Kitana foi redesenhada e vai invadir MK5 com mais sensualidade

2 Jogadores | Dual Shock 2 | Cartão de Memória

Scorpion vai disparar labaredas de fogo com as mãos

O famoso gancho-lança promete apavorar os oponentes

Desta vez, o combate será muito mais violento

at 5

Nas próximas seis páginas você vai conhecer o novo Mortal Kombat 5 e acompanhar um histórico da série

habilitados depois que você vence o adversário. Seu lutador terá alguns segundos para arrancar alguma vértebra do inimigo, arremessá-lo à distância ou fazer qualquer outra maldade do tipo.

A jogabilidade também vai ganhar alguns ingredientes bem apimentados. Você poderá escolher um estilo diferente de golpe para cada lutador, algo parecido com os Grooves de Capcom Vs. SNK 2, jogo de luta do PS2. Assim, a disputa ficará mais divertida, pois será possível usar várias manhas e apelações diferentes com o mesmo personagem.

Mortal Kombat : Deadly Alliance já tem data marcada para estrear. O título está previsto para o início de setembro e com certeza vai apavorar. É um game obrigatório para os fãs da série.

Raiden, o deus do trovão, já tem presença confirmada

MONSTRÃO NA ÁREA

Depois de Goro, Sheeva e Motaro, mais um lutador animalesco vai entrar para o grupo de combatentes suicidas de Mortal Kombat. O estreante da vez é Moloch, uma espécie de Ogre de cor azul. Ao que tudo indica, ele será extremamente forte, mas muito lento nos movimentos. Confira ao lado o que você terá que enfrentar (ou poderá escolher) neste futuro game.

Ficha Técnica

Produtor: Midway

Previsão de Lançamento: Setembro - Estados Unidos • **Tipo:** Luta

Número de Jogadores: 2 • **Na Internet:** www.midway.com

Plataforma **PS2**

Mortal Kombat: A Série

Conheça a história e os heróis de Mortal Kombat, uma das mais violentas séries dos videogames

Crueldade, golpes fatais e sangue por todos os lados sempre foram a marca registrada de Mortal Kombat. E a fórmula se mostrou tão boa que a série já está chegando ao quinto episódio (veja reportagem nas duas páginas anteriores).

Nestes games, não há espaço para diálogos, diplomacia ou qualquer tipo de negociação. O destino dos personagens é decidido nos combates, que só terminam com a morte de um dos lutadores. Por isto, vale tudo para vencer.

"Finish Him"

O primeiro jogo foi lançado há dez anos (em 1992) e, assim como Street Fighter, serviu de inspiração para vários outros games. A versão original de MK, lançada para os arcades, impressionou logo de cara. Nunca se tinha visto gráficos tão detalhados como aqueles. E os personagens pareciam reais.

Não era por acaso. Para criar as imagens dos lutadores, a equipe de criação filmou atores usando uma câmera de oito milímetros e depois digitalizou tudo no computador. Este tipo de procedimento era inédito na época

Cada lutador tem fatalities e golpes diferentes

Sub-Zero é um ninja de gelo que aparece em todos os jogos

2 Jogadores | Dual Shock | Cartão de Memória

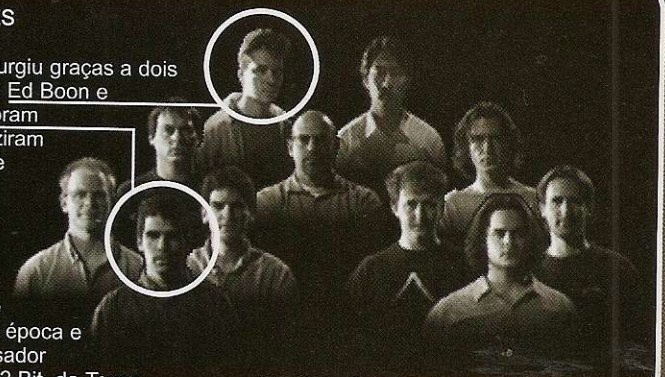
e surpreendeu a todos. Entretanto, o ponto forte do game era a violência exagerada. O sangue marcava as lutas e cada combate reservava ao perdedor um final trágico: o Fatality. Mesmo com o inimigo inconsciente, o vencedor tinha alguns segundos para finalizar mortalmente o oponente. Bastava surgir na tela a mensagem "Finish Him" para que cabeças fossem arrancadas, corpos caíssem em abismos cheios de estacas e adversários fossem literalmente torrados.

"Flawless Victory"

Tamanha violência fez com que o jogo fosse proibido em muitos países. Mas isto não impediu que ele decolasse e se tornasse um sucesso de vendas em todo o mundo. A popularidade era tanta que quase todos os consoles receberam uma adaptação de MK.

Depois do sucesso do primeiro game, outros três episódios foram lançados pela Midway. Nos arcades, o título mais recente é MK4, que trouxe os mesmos ingredientes do primeiro jogo, mas com gráficos melhorados e jogabilidade em 3D. Além deles, alguns títulos foram lançados paralelamente, como Ultimate Mortal Kombat 3 – uma versão mais completa de MK3 – e Mortal Kombat Gold. Este último é exclusivo para o console Dreamcast, da Sega. O título tem visual 3D e 20 lutadores na tela de seleção. Confira agora os detalhes dos principais games da série:

OS CRIADORES



A série MK surgiu graças a dois programadores: Ed Boon e John Tobias. Foram eles que produziram o primeiro game violento que surpreendeu o público.

O jogo, que rodava em um arcade bastante moderno para a época e usava o processador TMS34010 de 32 Bit, da Texas Instruments', foi finalizado em 1991, alguns meses antes do lançamento oficial. Mal sabiam os programadores que o game faria tanto sucesso. Na imagem acima, que aparece no final de MK4, você confere as fotos dos dois.

OS GAMES CLÁSSICOS

Conheça os quatro episódios da série e saiba a história de cada um deles.

MORTAL KOMBAT

Lançamento: 1992
Detalhes: O primeiro MK traz somente sete lutadores: Sub-Zero, Jonny Cage, Sonya, Kano, Scorpion, Raiden e Liu Kang. Todos eles têm alguns golpes especiais bem particulares e apenas dois movimentos fatais. Apesar do baixo número de movimentos, este clássico consagrou a série.

A sua missão é acabar com os outros lutadores: o grandalhão Goro e o perigoso Shang Tsung, que, nesta versão, tem a forma de um "pacato velhinho". Conforme o seu desempenho, o perigoso ninja secreto Reptile surge para encarar o seu personagem.

A ação acontece há 500 anos, no forte da ilha Shang Tsung. O chefão desta bagunça, Shang, foi banido da Terra, e, por isso, está usando o "assistente" Goro para desequilibrar as forças do mal e transformar o planeta em um caos. Para conseguir seu objetivo, ele criou o torneio Shaolin, no qual o sobrevivente poderia ditar as regras dos mundos. Segundo a profecia, apenas Liu Kang pode vencer Goro e Shang.

Raiden dispara raios e estoura a cabeça do ninja Sub-Zero

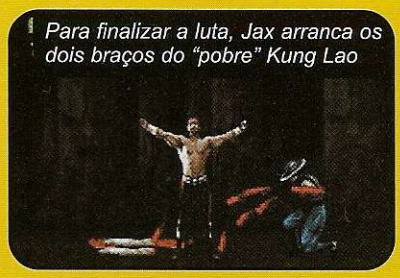
Sub-Zero congela Jonny Cage e usa o golpe fatal

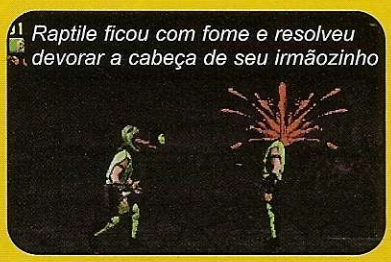
MORTAL KOMBAT 2

Lançamento: 1993
Detalhes: O segundo episódio de MK chegou com mais personagens, golpes e novos modos de jogo. São 12 lutadores na tela de seleção: Kung Lao, Reptile, Sub-Zero, Jonny Cage, Sonya, Kano, Scorpion, Raiden, Jax, Milena, Kitana, Baraka, Shang Tsung e Liu Kang.

Cada um deles tem dois Fatalities e algumas finalizações diferentes, como o Friendship e o Babality. O primeiro poupa a vida do lutador com uma brincadeira e o segundo transforma o inimigo em um bebê. Estes novos Fatalities não foram aprovados pelos gamemaníacos, pois deixavam o jogo muito infantil e tirava a seriedade do título.

Desta vez, o torneio não acontece na Terra e sim na dimensão Outworld, um ambiente do além. O local é governado pelo tirano Shao Khan, o chefão de Shang Tsung. Khan planeja atrair os guerreiros da Terra para um novo combate mortal para que Shang Tsung possa se vingar e vencer os inimigos. Assim, Khan poderá dominar a Terra.


Para finalizar a luta, Jax arranca os dois braços do "pobre" Kung Lao


Raptile ficou com fome e resolveu devorar a cabeça de seu irmãozinho

A produtora exagerou no sangue do segundo Mortal Kombat

MORTAL KOMBAT 3

Kano se prepara para acabar com o guardinha Stryker

Kung Lao aplica uma seqüência de combos, a novidade de MK3

Lançamento: 1994
Detalhes: MK3 traz 15 lutadores básicos. Os veteranos das outras versões foram mantidos e alguns guerreiros novos entraram em cena. Os personagens disponíveis são: Shang Tsung, Sindel, Jax, Kano, Liu Kang, Sonya, Stryker, Sub-Zero, Cyrax, Sektor, Nightwolf, Sheeva, Kung Lao e Kabal. O robô Smoke e o animalesco Motaro são secretos e podem ser controlados normalmente.

Além de contar com poderes especiais e raios, alguns personagens disparam bombas, granadas e até mísseis teleguiados.

Os Friendships e Babalities do segundo jogo foram cortados. No lugar deles, a Midway colocou o Animality e o inédito Mercy. No primeiro, o seu lutador se transforma em um animal antes de matar o oponente. Já o segundo dá mais uma chance de luta ao adversário e ativa o Animality na finalização. Os lutadores também passaram a disparar combos mais longos, o que melhorou a jogabilidade.

O combate se passa na Terra, em cenários urbanos. Shao Khan invadiu o planeta sem usar o artifício do torneio e criou um portal entre a Terra e o Outworld. Isto fez com que as almas terrestres fossem drenadas para o outro mundo e trouxessem a rainha Sindel de volta à vida. Os heróis devem vencer os vilões em um novo torneio.

A tela de "Versus" de MK3 ganhou mais realismo

MORTAL KOMBAT 4

A tela do "Game Over" não economizou sangue

Lançamento: 1997
Detalhes: Aqui, os combates acontecem em 3D e os personagens podem se movimentar em qualquer direção, sempre respeitando os limites do cenário. Os Animalities e Mercies de MK3 foram excluídos e o clima sério do primeiro Mortal Kombat voltou com força total. Agora, os guerreiros podem usar armas em qualquer momento e arremessar objetos contra o adversário. Alguns Fatalities são iguais aos do primeiro episódio e marcam a tela com poças de sangue.

Você pode escolher 15 lutadores: Fujin, Jarek, Jax, Johnny Cage, Kai, Lui Kang, Quan Chi, Raiden, Reiko, Reptile, Scorpion, Shinnok, Sonya, Sub-Zero e Tanya. O detalhe é que Quan Chi e Shinnok são os chefões e já estão habilitados na tela de seleção.

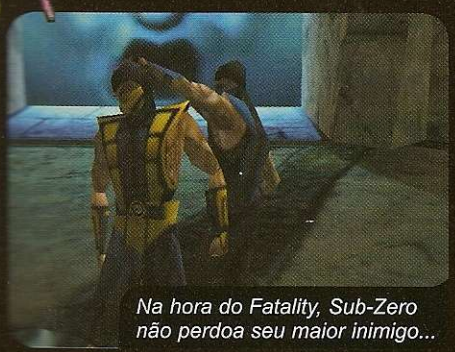
Scorpion dispara fogo e torra o inimigo

A história é simples e os combates não acontecem na Terra. Depois da derrota de Shao Khan, Shinnok, o poderoso imperador do além, foi exilado em Netherealm. E agora ele quer reconquistar seu reino. Sendo assim, as lutas acontecem em uma outra dimensão e você precisa matar todo mundo.

OS JOGOS DA SÉRIE MORTAL KOMBAT

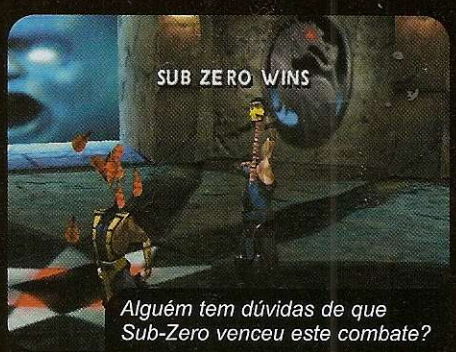
Confira abaixo todos os jogos da série Mortal Kombat lançados até hoje. Observe que as duas primeiras versões saíram praticamente para todos os consoles existentes na época.

Jogo	Console/Plataforma
Mortal Kombat	Arcade, PC, Game Boy, GameGear, Mega Drive, Master System, Sega CD e Super Nintendo.
Mortal Kombat 2	PlayStation, Arcade, PC, Game Boy, GameGear, Mega Drive, Saturn, Sega 32X, Super Nintendo
Mortal Kombat 3	PlayStation, Arcade, PC, Game Boy, Mega Drive, Super Nintendo
Mortal Kombat 4	PlayStation, Arcade, PC, Game Boy Color, Nintendo 64
Mortal Kombat Advance	Game Boy Advance
Mortal Kombat Gold	Dreamcast
Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero	PlayStation, Nintendo 64
Mortal Kombat Trilogy	PlayStation, PC, Nintendo 64, Saturn
Mortal Kombat: Special Forces	PlayStation
Ultimate Mortal Kombat 3	Arcade, Mega Drive, Saturn, Super Nintendo



Na hora do Fatality, Sub-Zero não perdoa seu maior inimigo...

...em poucos segundos, Scorpion literalmente perde a cabeça



Alguém tem dúvidas de que Sub-Zero venceu este combate?

MAXIMO
Ghosts To Glory

Sem noiva, sem trono e atacado por centenas de inimigos, Maximo precisa recuperar a honra e seu reino

Este é o poderoso Maximo, um rei que foi traído por seu melhor amigo

Texto: Julio Wecchi
Detonado: Anderson de Albuquerque

A Capcom resgatou a jogabilidade de Super Ghous´N Ghost, um dos jogos de aventura mais populares do antigo Super Nintendo, e lançou Maximo Ghosts To Glory. O título é exclusivo para PS2 e traz uma excelente jogabilidade em 3D.

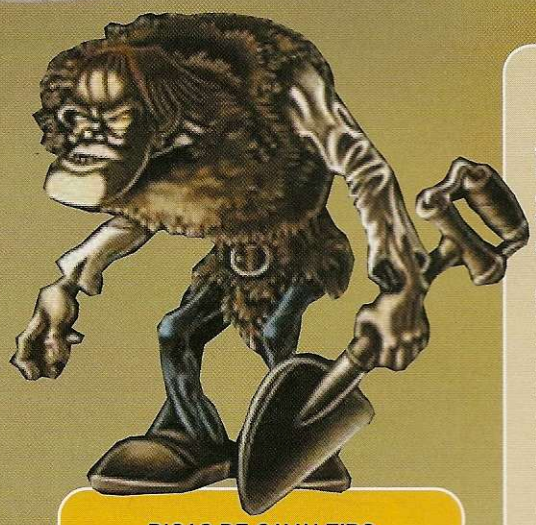
O seu personagem se movimenta para todos os lados e usa armas que podem ser substituídas e atualizadas. Além de encarar poderosos chefões, encontrar itens importantes e passagens secretas. É de tirar o fôlego!

Amigo da onça

A aventura começa quando Maximo, um poderoso rei, retorna de uma batalha e encontra um reino bem diferente do que havia deixado para trás. O bruxo Achille, braço direito e amigo de Maximo, assumiu o poder sem permissão e amaldiçoou o território. O conselho no qual Maximo confiava foi quebrado e as bondosas bruxas banidas e aprisionadas nas torres afastadas do reino.

O pior de tudo é que a noiva de Maximo, a bela Sophia, foi forçada a casar-se com Achille. Diante de tudo isso, o verdadeiro rei encarou uma dura batalha contra Archille e acabou morrendo. Por ironia do destino, a própria Morte – que no jogo é chamada de The Grin Reaper – fez Maximo ressuscitar do além. Ela tornou-se inimiga de Archille porque o vilão roubou muitas de suas almas.

Agora, Maximo tem uma segunda chance de se vingar do



malvado traidor. E cabe a você ajudá-lo a salvar Sophia e recuperar o trono. Confira as dicas a seguir e acompanhe o roteiro especial que separamos para você detonar o game sem fazer força.

DICAS DE CAVALEIRO

1 - Guarde as melhores habilidades nos slots travados, pois se Maximo morrer, perderá todas as habilidades, exceto as que estiverem nestes slots.

2 - Sempre dê pulos em locais abertos para descobrir baús com itens importantes.

3 - No início das fases, vire Maximo para trás e procure por itens escondidos.

EQUIPAMENTOS

Maximo começa o game equipado com uma espada e um escudo de ferro. Mas durante o jogo você pode trocar estes itens por armas mais poderosas.

Encontre os Tokens para ganhar novas habilidades para sua espada. A habilidade Sword Charge, por exemplo, recarrega o poder da espada. Mas há também habilidades que consomem pontos. Por isso, fique atento ao status de seu personagem.

O escudo tem dez pontos de defesa. Isso quer dizer que ele suporta apenas dez ataques. Portanto, procure por escudos mais fortes e encontre o Shield Charge, que recupera a força do equipamento e evita a perda de energia.

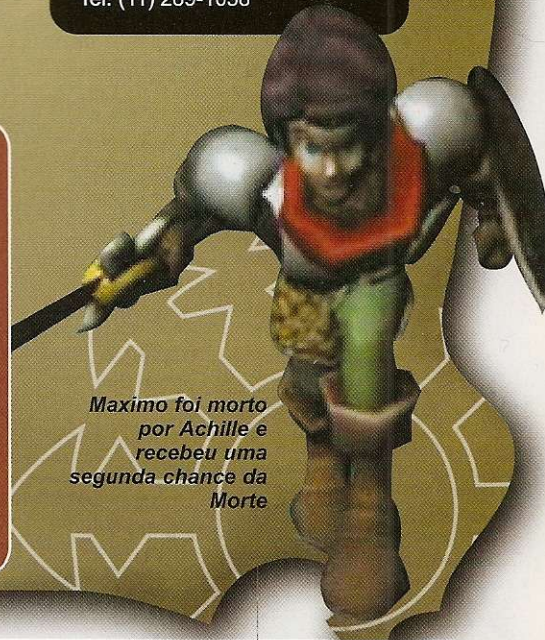
Já a armadura tem somente dois pontos de energia. Encontre outras armaduras para aumentar a resistência e sobreviver. Caso Maximo fique com apenas um ponto de armadura, você o verá de cueca samba-canção.

AGRADECIMENTO

O jogo Maximo: Ghosts to Glory foi gentilmente cedido pela Brinquedos Laura, loja de brinquedos do Shopping Paulista, em São Paulo/SP. Tel: (11) 289-1058

CONTROLES

L3	Movimentação
■	Atacar
Gire L3 no sentido horário + ■	Ataque giratório
●	Arremessar escudo (habilidade Throw Shield)
✖	Confirmar opções/Saltar
✖, ✖	Salto duplo
▲	Golpe na cabeça
✖, ✖, ▲	Superataque
L1	Câmera traseira
L2	Agachar
R1	Visão em primeira pessoa
R2	Defender com o escudo
Start	Pausar o jogo
Select	Menu de habilidades de Máximo



Maximo foi morto por Achille e recebeu uma segunda chance da Morte

Sophia achou que Maximo estava morto e foi obrigada a casar-se com Archille

CAPÍTULO 1: THE BONEYARD

FASE 1 - GRAVE DANGER

Siga à esquerda e pegue o saco de dinheiro. O item Foot Cheese, que fica preso no pedestal, permite que você ande no piso roxo que está em destaque na grama. Caso não tenha este item, use sempre o pulo duplo para não ser atingido. Abra o baú do lado direito, pegue a chave vermelha (ela serve para abrir baús fechados e portões). Siga pelo caminho superior e abra o baú com a chave. Desça e alcance o checkpoint. Destrua os postes com o fogo e pegue as moedas. Observe as lápides que têm um brilho saindo. Lá você encontrará algumas fadinhas. Use o superataque para pegar cinco fadinhas em cada lápide. No lado esquerdo do portão tem outro baú com uma chave dourada. Ela abre apenas os portões com cadeados dourados. Aproxime-se do portão e abra-o. Tome cuidado com o fantasma. Ele não tira a sua energia, porém espanta quatro fadas. Observe que do lado esquerdo da primeira árvore existe uma passagem com um baú. Quando você estiver perto da grade de ouro, tome muito cuidado, pois o chão se abre. Pule e suba à direita. Destrua a pedra em cima da grade e quebre a tampa do caixão grande com o superataque. Lá, existe Health (energia extra). Pegue os itens e o coração (vida extra). Destrua o pequeno pedestal para sair. No próximo chão que cai à

Os baús cinza têm os melhores itens. Procure sempre por eles

esquerda você verá outra passagem, mas de piso roxo. Passe pulando. Observe a árvore alta que está ao lado desta entrada à direita. Suba na lápide e dê um pulo atrás da árvore. Você pegará a Flame Tongue, a espada de fogo. Quando o chão cair mais adiante, uma passagem surgirá à direita, em baixo. Desvie dos postes que soltam caveiras roxas. O próximo pedestal contém um Full Health (bastante energia). Quando a caveira que lança

Mate todos os inimigos para liberar o Totem. Seja rápido

machados aparecer, use o escudo para se defender. Corra e ataque. Pule a ponte destruída (use o pulo duplo). Atravesse o piso roxo pelas pedras e pegue mais um baú no final. Corra à caverna e mate os inimigos. Um Totem será liberado.

FASE 2 - THE TOMB TOWER

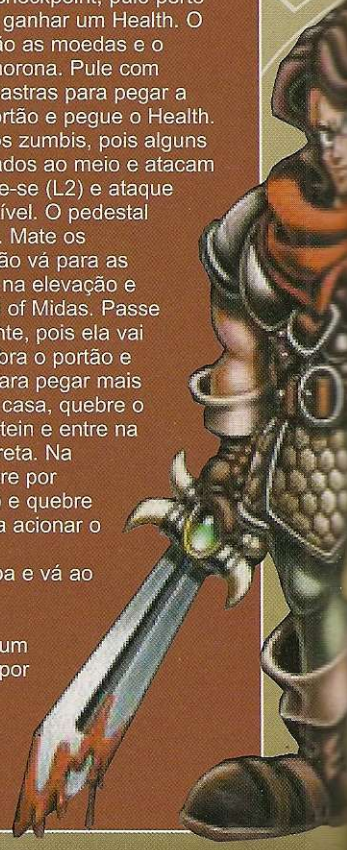
A torre do chefe é um castelo. Siga à direita e procure pelo Save Game. Ele está na parte mais alta da rampa e requer 100 Koins para salvar o jogo. Existe um local com três degraus. No fundo deles há um pedestal que ativa a caveira na cachoeira. As covas abertas têm moedas. Procure pelos Totens.

FASE 3 - DEAD HEAT

Destrua o vitrô que fica atrás de Maximo e vá para o portão que está perto da árvore. Existe mais um baú. Do outro lado da área, há um Health e outro baú. Retorne e pule por cima da casa que afundou. Salte para o lado de fora do portão quebrado e pegue o baú fechado. Não erre o pulo sobre os caixões que não afundam. Pegue a chave que está no piso roxo, sobre o esqueleto que surge. No portão há mais inimigos com chaves. O pedestal tem uma nova cueca para Maximo. Na árvore de fora do portão, do lado direito, existe mais um baú escondido. E na casa há uma armadura no baú. Siga o caminho dos caixões e seja preciso para pegar a vida. Desça para o degrau inferior e dê um pulo duplo e curto. Use o superataque nas imagens das caveiras que estão no chão. Destrua também as imagens de pedra de Achille. Detone o vitrô e pegue a Flame Tongue no baú. Do lado esquerdo da casa há uma chave vermelha. Suba na plataforma com o baú no meio dos caixões e pule dali para a outra base (a que tem a torre de esqueletos). A chave dourada está do lado direito da próxima torre de caveiras roxas. Siga à esquerda pelos caixões. Atrás da primeira casa, entre os dois caixões grandes, existe mais um baú com uma armadura. Quebre todos os caixões e abra as portas para achar a chave dourada. Atravesse as pilastras com cuidado usando sempre o pulo duplo. Espere o fogo abaixar e salte. Atrás da casa há mais uma vida e muitos inimigos. Mate todos para liberar o Totem.

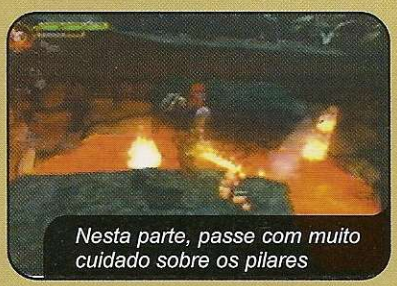
FASE 4 - COFFIN CANYON

No final do corredor do lado direito tem um Health. Abra o baú e tome cuidado com o corvo verde, pois ele rouba 15 moedas. Salte e ataque o inimigo antes que ele volte para o lugar de origem. Caia rente à parede e entre na caverna. Para detonar o esqueleto que tem uma lança, use o golpe frontal (▲). Pegue as chaves vermelhas. Suba as elevações e pule os rios de lava. Cuidado ao abrir os baús, pois alguns estão possuídos por almas malignas. Suba a rampa em ziguezague que fica entre as caveiras roxas. Após o checkpoint, pule perto da árvore para ganhar um Health. O chão onde estão as moedas e o diamante desmorona. Pule com cuidado nas pilastras para pegar a vida. Abra o portão e pegue o Health. Cuidado com os zumbis, pois alguns deles são cortados ao meio e atacam Maximo. Abaixe-se (L2) e ataque dentro do possível. O pedestal tem um Health. Mate os esqueletos e não vá para as moedas. Suba na elevação e pegue a Shield of Midas. Passe rápido pela ponte, pois ela vai desmoronar. Abra o portão e siga à direita para pegar mais um Health. Na casa, quebre o vitrô do Frankstein e entre na passagem secreta. Na outra casa, entre por trás (pelo vitrô) e quebre o pedestal para acionar o mecanismo da montanha. Suba e vá ao Totem. Não se preocupe se Maximo ou algum esqueleto cair por trás do Totem, pois agora existem degraus neste local.



FASE 5 - BAD TO THE BONE

Volte para trás e pegue a armadura. O chão vai afundar perto do diamante. Use o pulo duplo e longo à direita e siga até encontrar a grade. Vá para o canto esquerdo e suba pelos caixões. A vida extra que está do lado de fora da grade é muito difícil de pegar. Se quiser se arriscar, você precisa correr para a ponta do abismo, pular à direita e dar um segundo pulo certeiro. Mas se você errar, seu personagem já era. Destrua o caixão grande e desça. Para pegar o diamante, suba na pedra à



Nesta parte, passe com muito cuidado sobre os pilares

direita que fica dentro da caverna e use o pulo duplo. Lance o escudo (isso requer o Shield of Midas). Vá ao checkpoint do lado direito. Ali perto, existe uma passagem secreta. Quebre a parede, siga o rio, entre na cachoeira e pule para achar mais um baú. No baú que está no fundo das lápides aparece o mago louco. Ele pode transformar Maximo em Bebê Maximo ou em Vovô Maximo. Evite os seus raios pulando em ziguezague. Siga as moedas e suba. Na caverna, mate todos, pegue o baú e destrua o Totem.

FASE 6 - GHASTLY GUS CHEFE CLONE DO FRANKSTEIN

Com a habilidade Throw Shield, arremesse o escudo nas pernas do chefão Frankstein. Quando ele começar a pular com um pé só, corra para cima dele e dê um superataque. Ele cairá e ficará tonto por alguns segundos. Pule e dê um golpe simples na cabeça do inimigo. Afaste-se um pouco e aguarde ele se levantar. Não fique próximo dele. Repita o procedimento até matá-lo de uma vez por todas. Depois do combate, aparecerá a primeira bruxa do conselho. Ela lhe dará mais um Lock-Slot e três opções: Salvar, Beijo e Armadura Completa. Escolha o beijo.

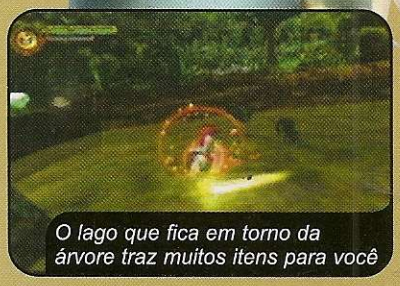
CAPÍTULO 2
THE GREAT DANK

FASE 7 - WATERY GRAVE

Vá para trás e destrua as estátuas, pois agora você consegue as fadas. O baú contém a armadura. Use os fungos laranja que estão presos nas árvores para alcançar locais mais altos, como a cabana da primeira árvore. Cuidado com o inimigo que tem piranhas. Ataque-o e afaste-se em seguida. Bata três vezes nos ramos de espinho e passe rápido. No canto direito há mais fadas. Antes de pegar o checkpoint, acesse um baú (depois dos espinhos). No alto da próxima árvore tem uma armadura. Mate os três esqueletos para pegar a chave dourada. Suba na ponta esquerda do chafariz e veja o checkpoint. Use o pulo duplo para subir na pedra e pegar uma vida e uma chave vermelha. No final das casas à esquerda tem um caminho de lama. Vá até o fim e pegue uma chave vermelha na casa. Retorne e siga à direita da casa que tem uma armadura presa. Na última casa existe uma espada Pure Blade. Suba no muro que fica perto da casa com a armadura e volte por cima das casas. Note que na última casa existe uma máscara. Este item permite que você fique indestrutível por 20 segundos. Aproxime-se do inimigo para explodi-lo. Suba novamente na casa e vá para o outro lado. Na segunda casa há mais uma vida. Use pulos duplos e longos. Observe que agora existem bolhas saindo da água. São crocodilos muito difíceis de matar.

Bata nestes espinhos para continuar avançando pela mata

Esquive-se e só vá para cima deles se Maximo estiver invencível. Mais adiante, perto do pedestal que tem uma armadura, existe mais um Full Health. E atrás da última casa trancada há outro baú secreto. Siga até o fim da caverna e mate todos os inimigos. Cuidado com a planta. Apenas destrua o Totem.



O lago que fica em torno da árvore traz muitos itens para você

FASE 8 - THE MAGIC TREE

A torre do chefe é a árvore central. Siga à direita e procure pelo Save Game. Agora você pode retornar aos outros locais já visitados. Na grande tora verde que está aberta, pule no fundo e encontre um baú. No lago, procure por moedas, sacos e diamantes.

FASE 9 - VOODOO VILLAGE

Volte, pegue a chave vermelha e abra o baú. No canto esquerdo tem um baú escondido, perto da primeira tora à direita. Siga à esquerda e tome cuidado com os crocodilos. Quando você chegar nas casas, pegue a chave que fica debaixo do lago, na casa do canto. Atrás da casa central tem um Health . No lago laranja, depois de chegar na primeira casa, vá para a parte de trás e dê a volta na árvore para pegar a chave. Pule as plataformas e abra as portas e baús. Para pegar a outra chave é mais seguro usar o pulo duplo do local do checkpoint. Pegue uma Full Health à esquerda e siga pelo caminho à direita. Corra pelas toras mais altas e recolha a armadura e a vida extra. Dê a volta em torno do local e não tente pular direto da primeira tora, ou você vai perder muito tempo. Siga no sentido da grande cabeça inca. Suba os degraus e mate todos. O Totem está à esquerda do pequeno altar.

FASE 10 - DEM BONES

Caso Máximo caia no piche, corra e procure por um lugar que tenha um aclive para subir. Não fique parado e não tente pular. No pedestal, pegue o escudo de prata. No final, no canto esquerdo, há mais um baú escondido. Para pegar a vida extra, dê um pulo duplo em direção à cabeça do dinossauro e corra para a margem. Pegue a armadura, o baú e passe pelos espinhos. Suba as escadas e, após passar pelo checkpoint, suba à esquerda para ativar o pedestal no esqueleto do pterodáctilo. Volte e siga à direita. Entre na caverna e suba. Pegue a vida extra. Continue subindo e siga para o lado da pedra que apareceu. O baú na entrada da próxima caverna tem o mago. Pegue a chave vermelha pelos ossos e siga em direção ao baú com a armadura. Avance pelo piche à direita do esqueleto, pegue a Pure Blade e mais uma vida. Siga à esquerda e suba na pedra. Vá pulando. No local onde há uma estátua, você encontrará mais um baú escondido. Pule pelas costelas do dinossauro para poder prosseguir. Suba as escadas, mate todos e destrua o Totem.

Se você cair no poço, tome cuidado e corra para a margem

FASE 11 - QUICK AND THE DEAD

Volte e pegue o baú escondido. Suba pela raiz da árvore na primeira casa à direita e pegue uma vida extra. À esquerda tem uma Pure Blade. Siga à esquerda, pegue o Full Health e suba na tora. Suba na casa e pule na outra. Pegue a chave vermelha, volte e siga o caminho da outra parede até o fim. Volte e pegue a armadura da outra casa. No final dos caixões, no pequeno monte de terra, há mais um baú escondido. Mate os guardas e pegue a chave dourada. Se você estiver com a energia cheia, pegue a armadura na árvore. Embaixo da árvore e na água existe mais um baú. Corra para cima dos crocodilos, pegue os baús (um deles tem uma armadura). Cuidado com o fantasma verde. Se ele o tocar, será impossível controlar Maximo por alguns instantes. Após passar pelo checkpoint, atravesse o rio usando as toras, os cascos e as pedras. Passe pela caverna e siga à esquerda. Na outra parte do rio, pegue a vida extra no canto direito do Totem.

FASE 12 - BOKOR LABAS
CHEFE MÁGICO LOUCO

O mágico louco tem um boneco de Maximo na mão. Ele usa magia vodoo. Inicialmente, o mágico diminuirá o tamanho de Maximo e tentará pisar nele. Fuja até o boneco crescer novamente. Depois ele mandará alguns bonequinhos vodoo atacarem Maximo e atirará raios. Fuja dos tiros e mate todos os pequenos inimigos. O mágico então se multiplicará. Acerte todos inimigos e tente usar o superataque no último. Seja rápido, pois os bonecos voltam depois de algum tempo. Repita o procedimento até matar o mágico. Na opção que aparece, escolha o beijo da bruxa.

CAPÍTULO 3: GRAVEYARD OF SHIPS

FASE 13 - SHIVER ME TIMBERS

Os bonecos de neve agora são os fornecedores de fadas. Volte e pule no local onde há três montes de gelo. Mais um baú surgirá. Cuidado com os pedaços de gelo que estão boiando, pois muitos deles afundam. Para matar os esqueletos congelados, aperte ↑ + ▲. O gelo transparente é escorregadio. Por isso ande devagar e pegue as moedas. Aqui você ganha a Frostbiter. Congele os inimigos e depois use o superataque. Pegue a outra armadura no gelo e suba as escadas. Para vencer o inimigo que joga bombas, tente congelá-lo ou jogue o escudo de longe. Ao chegar ao navio, suba no bloco de gelo e coloque o direcional para o lado desejado. Assim, você comanda a movimentação do bloco de gelo. Cuidado para não ir ao redemoinho que fica bem no meio do lago. Siga para o navio e, quando aparecer um esqueleto, ataque com a espada de gelo. Se o inimigo for derrubado e Maximo fizer o superataque, você será atingido pela espada do esqueleto. Pegue a armadura e siga para o outro lado do navio. No próximo lago, vá pela direita pulando pelas plataformas de gelo. Não pegue o baú que fica embaixo do barco. Siga para a caverna à esquerda e pegue a armadura e a Frostbiter. Volte e siga para a outra caverna. Pegue os baús, mate todos e destrua o Totem.

Controle o bloco de gelo e não caia no perigoso redemoinho

FASE 14 - THE DARK HOUSE

A torre do chefe é um farol. O Save Game está localizado em um navio destruído que fica colado no gelo. Cuidado com o gelo transparente, pois ele é muito escorregadio. Vasculhe a área e pegue bastante moedas.

FASE 15 - GO WITH THE FLOE

Aqui, Maximo sempre olha para algum lugar. Quando isso acontecer, pare. Pressione L1 e tente ver algo na visão em primeira pessoa. Antes de pular pelos blocos de gelo, suba à esquerda e pegue a armadura. Pegue todos os itens na parte de baixo. Mas lembre-se que o caminho correto é por cima. Depois de passar pelo checkpoint, pule na plataforma e siga por cima. O primeiro baú é uma armadilha. Onde tem um Health, há um baú escondido. O piso em que está a armadura é liso. Se você estiver quase no topo da cachoeira, significa que seu herói está no caminho certo. Ufa!

Neste game, até a Morte está contra o vilão

Você deve pular pelos blocos que estão prestes a cair. Use pulos duplos e longos. Procure por uma parede falsa e entre na caverna. Antes dos blocos, suba novamente à esquerda, escorregue e caia no buraco para pegar mais uma chave. Quando chegar na grande planície que tem um navio preso no gelo, siga à esquerda e suba. Ao chegar no topo, ande devagar, pois o piso escorrega. Pule para dentro do navio, pegue a armadura, o baú, mate todos e destrua o Totem.

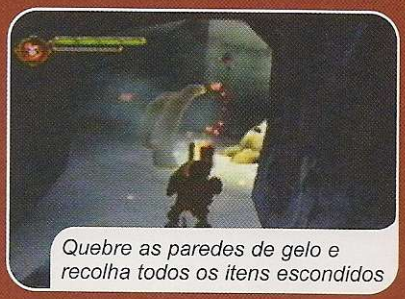
FASE 16 - DEAD IN THE WATER

Volte, pule onde há moedas e pegue outro baú. Para pegar a outra moeda, caia em cima dela e dê o pulo duplo. Na caverna à esquerda tem uma vida extra. Suba no navio e pegue a armadura. Siga para o outro lado. Antes dos tiros, fique pulando até aparecer um baú. Suba e pegue o escudo. Para encarar o homem das neves, aproxime-se pelos lados e acerte-o. Destrua a parede de gelo que tem a cor diferente. Existem outras paredes deste tipo. A primeira à esquerda tem uma armadura. No próximo navio que está girando em círculos, suba na parte traseira e vasculhe todas as áreas para encontrar a chave dourada. Confira os itens de cada área:

1º - inimigos e Frostbiter, **2º** - inimigos e fadas, **3º** - armadura, **4º** - saída (requer chave dourada), **5º** - mago louco, **6º** - Chave dourada, **7º** - Chave vermelha. Siga para a saída e vá até o final através do gelo escorregadio à esquerda. Você vai pegar mais uma chave vermelha. Pegue a armadura na porta e mate todos os inimigos, um de cada vez.

FASE 17 - CANNONBALL RUN

Volte e pegue o escudo no baú. Esta arma se transforma em furacão e joga gelo nos inimigos. Pule sobre os blocos. Logo no início da caverna tem um Health. Entre nas outras cavernas escondidas. A caverna maior tem uma chave vermelha. Passe devagar pela ponte de gelo. Mas antes de fazer isso, pegue uma armadura no primeiro bloco da ponte no baú escondido. Na próxima caverna há mais duas paredes falsas. Um esqueleto que joga bombas aparecerá no bloco de gelo próximo do navio. Lá também há uma vida extra. Jogue o escudo



Quebre as paredes de gelo e recolha todos os itens escondidos

no inimigo. Na tela dos canhões, tome cuidado, pois eles atiram aleatoriamente. Você vai precisar de agilidade e reflexos rápidos. Passe correndo e use saltos duplos. Pegue o caminho à esquerda e entre na caverna. O Totem de energia está neste local. Procure pela espada de gelo para encarar o inimigo. Se não encontrá-la, tente matá-lo com o supergolpe. Esteja com bastante energia.

Passe rápido pelos canhões do navio e não erre os saltos

FASE 18 - CAPITAIN CADAVER CHEFE CAPITÃO PIRATA

Quando o inimigo começar a girar, afaste-se dele ou você será arremessado para o outro lado. Caso esteja muito longe do chefão, o capitão atirará em você. Fique parado e defenda-se dos tiros. Vá para cima do inimigo pelo lado esquerdo. Evite ficar ao lado da âncora. Acerte o pirata e faça com que ele se prenda no ralo. Aproxime-se, fique agachado e ataque o pé de madeira. Após acertá-lo por duas vezes, dois ralos se fecham por um tempo e de forma alternada. Repita esta operação até matá-lo. Quando surgir a opção na tela, escolha o beijo da bruxa.

CAPÍTULO 4: REALM OF SPIRITS

FASE 19 - INFERNAL DEVICES

Volte e abra o baú. Atrás de você tem uma chave vermelha. Cuidado com a bruxa que está voando. Na primeira clava que balança, há um baú escondido do lado esquerdo. Ele traz um Health e algumas moedas para seu herói. Suba na grande lâmina giratória e siga para o checkpoint. Suba na plataforma de ferro e procure um bloco de pedra que contém a Armageddon. Desça, abaixe-se e ataque o porco com o martelo. Na grande engrenagem, há mais itens. Siga o caminho das cabeças de dragão e, quando pular na plataforma com garras, abaixe-se ou será pego pela armadilha. Espere o dragão lançar as bolas de fogo. Siga reto e vá até o outro lado para pegar mais uma chave e uma armadura. Volte e suba em cima do cérebro. Maximo começará a pular cada vez mais alto. Espere o pulo mais alto e direcione o herói para o outro cérebro. Feito isso, salte no solo. Passe pelas clavas. Na próxima engrenagem há um mago louco. Avance e recolha outra Armageddon (ela fica na porta de baixo) e uma armadura (na porta de cima). Retorne e siga pela outra engrenagem. Vá até o Totem e mate os esqueletos. Ande por cima para pegar as moedas. Atrás da grande ruína, recolha uma vida extra.

FASE 20 - THE IRON TOWER

Aqui, Maximo pode cair nos abismos. O Save Game está à direita. Dê uma volta e suba em todas as plataformas para pegar moedas e itens. Procure os três Totens de energia.

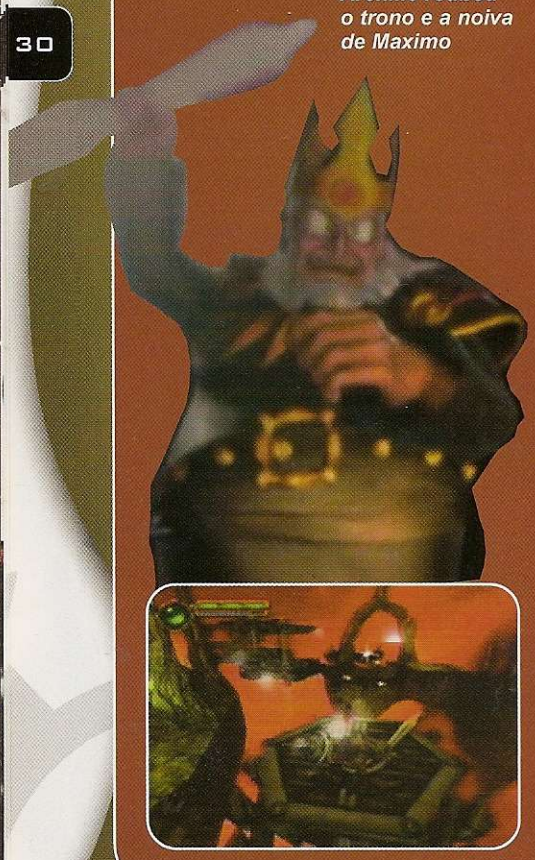
FASE 21 - CRUSHED SPIRITS

Volte e pegue os itens. Recolha a chave que está na cara da pedra. Suba no cérebro e entre na caverna. Suba na engrenagem à direita e pule na plataforma que tem duas lâminas gigantes girando.

Siga pelo cérebro e pelas armadilhas. Suba na lâmina giratória à direita, pois há mais alguns itens aqui. Volte e siga o caminho da cabeça do dragão. Na parede à direita tem mais um baú escondido. No outro baú, há uma armadura. Vá até a caverna usando as engrenagens. Fique esperto, pois o local onde o dragão solta fogo esconde um baú. À esquerda tem uma armadura na porta. Siga para a engrenagem e pegue outra chave vermelha que fica no topo. Avance pela plataforma e pule as lâminas. Pegue a vida extra e suba na outra engrenagem. Salte sobre a plataforma que tem a cabeça do dragão. Pule no cérebro, mate todos e destrua o Totem.

FASE 22 - THE UNKINDEST CUT

Abra o baú que está atrás de você e pegue a Frostbiter. Recolha o baú à esquerda que fica antes das engrenagens. Suba à direita nas engrenagens e siga pelo caminho das lâminas. Seja rápido na plataforma da clava que se move. Quando ela começar a ir para a esquerda, corra, pule na plataforma e depois na outra. À esquerda da pedra do chekpoint tem um baú. Pegue a armadura na plataforma-armadilha e siga pela engrenagem. Procure pelo outro checkpoint e suba pelos cérebros. Pegue a Armageddon no alto da pedra e recolha a outra armadura à esquerda. Siga à direita pelos cérebros. Antes de entrar na caverna, vá até o final e ache outro baú. Entre na caverna e pule o primeiro grupo de lâminas. No segundo grupo, abaixe-se e no terceiro, pule novamente. Mate todos os inimigos, abra o portão e destrua o Totem.



Archille roubou o trono e a noiva de Maximo

FASE 23 - DOWN THE GULLET

Desça e siga à esquerda. Procure o chekpoint e quebre o pedestal de pedra para ativar a plataforma do outro lado. Perto do checkpoit existe uma caverna. Entre nela e vasculhe toda a área. Volte e vá para a direita, onde tem outra clava balançando. Destrua o pedestal de pedra para fazer a caverna aparecer. Vá para lá e espere que as paredes parem de lançar as bolas de fogo. Siga pelos estreitos caminhos nas poças de lava e vá para a esquerda. À direita tem uma armadura. Avanece, pule pelas plataformas. Na terceira base há um Full Health. No local da cabeça do dragão existe uma Armageddon. Volte e siga para a caverna. Tome cuidado, pois aparecem muitos inimigos. Siga o caminho e pegue o escudo no final. Volte e suba pelas pedras. Mais um baú entra em cena. À direita tem mais um chave vermelha. Volte e tome cuidado com o bode. Pule por cima dele e depois mate-o. Quando você vir as plataformas (elas são armadilhas), preste atenção e salte na pedra. Siga pelas plataformas e mate todos os inimigos. Pegue os baús que aparecem e destrua o Totem que fica no último pedaço da rocha.

FASE 24 - LORD GLUTTERSCUM CHEFE BANHA FLAMEJANTE

O chefe gordão atirará raios em você. É quase impossível desviar destes ataques. Por isso, tome muito cuidado nesta parte. Quando ele respirar fundo, corra para trás do inimigo. Neste instante ele disparará uma rajada de fogo. Feito isso, pule e ataque o traseiro do monstro. Ele saltará alto e criará uma onde de energia no chão. Pule essa onda e ataque novamente. Assim Maximo não perderá energia. Após o inimigo perder 1/3 de energia, ele fará o piso descer um nível. Repita o procedimento. Quando ele perder mais 1/3 de energia, fará o piso cair novamente. O detalhe é que agora existem lâminas nas paredes, o que força o seu herói a ficar mais próximo do inimigo.

Acerte o traseiro do monstrão e tome cuidado com o fogo

CAPÍTULO 4: CASTLE MAXIMO

FASE 25 - THE SEIGE

Volte e pegue o baú secreto que traz uma armadura. Pegue o escudo de ouro que fica no pedestal. Destrua a porta à direita, suba e pegue a armadura e a chave dourada. Use-a na trava e, depois do checkpoint, desça à esquerda. Pegue a outra chave dourada. Tome cuidado com o fantasma verde e pule para encontrar outro baú. Ative a trava do portão assim que pular o abismo. Para encarar o inimigo Clérico, aquele que tem o campo de força, dê o superataque duas vezes e bem rápido. Quando o corpo dele cair, ataque a cabeça. Siga para a porta, suba e pegue todos os itens. Há uma chave vermelha no topo da madeira. Suba na grande estrutura de madeira e dê um pulo duplo e longo para poder chegar ao outro portão. Pegue a chave dourada. Mate o guarda para pegar a chave dourada. Use-a na catapulta e tome cuidado com o mago louco. Quando você chegar no castelo, a chave dourada estará no abismo. Pule, pegue a chave e dê um segundo pulo para trás. Siga à esquerda e acione a trava. Volte para a ponte e destrua o Totem.

Vá pelo caminho inferior e encontre a chave dourada

FASE 26 - THE KEEP

A torre do castelo é a máquina mortífera. O Save Game está do lado esquerdo. Destrua os caixões de madeira para encontrar itens.

Detonado

FASE 27
THE GREAT ESCAPE

Na sala, pegue os itens. Siga pela escada e passe bem longe das armaduras com o machado. Quando encontrar uma armadura que se move e tem várias pontas, apenas desvie. Entre na porta e salve o seu progresso. A próxima porta fechada traz vários itens. Siga o caminho inferior e mate todos. Não entre no portão. Suba as escadas e vá em direção ao poço. No canto direito da última parede há pequenas plataformas. Pule-as e pegue a chave e o Armageddon. Na entrada do labirinto tem um Health. O caminho correto é primeira entrada à esquerda, depois segunda à esquerda e por fim

primeira à esquerda. Depois é só seguir reto. Aqui há muitos esqueletos e o mago louco. Atraia os esqueletos para longe do mago e seja rápido. Procure o baú secreto que tem uma vida extra.

FASE 28 - DUNGEON OF DESPAIR

Quebre a parede ao lado. Mate o inimigo e pegue a chave. A sala em frente tem outra armadura. Cuidado com a grade no chão. Destrua os caixões e entre na porta para pegar a chave de ouro e abrir o portão. Na segunda sala da esquerda há uma chave dourada e na da direita uma armadura. Na sala do fundo tem um baú secreto. Quando você estiver na terceira sala, espere o cavaleiro passar e corra para a sala à esquerda. Pegue a chave dourada no baú. Bata no grande círculo. No quarto salão, entre e destrua a parede. Vá até o final e destrua a outra parede para pegar a chave dourada. No meio do corredor tem outro baú. No rio, salte nos caixões. O portão à esquerda é o correto. Quebre a parede e avance. A última porta desta sala tem a chave dourada. Cuidado com o rio maior. Onde aparecem os cavaleiros existem itens e a chave dourada. Espere os inimigos e entre no corredor. Pegue a armadura na outra sala.

FASE 29 - ATOP THE GREAT DRILL
CHEFE: REI DO MAL ACHILLE

O malvado rei dispara três tiros de fogo e uma rajada de energia. Aproxime-se de Achille pelos lados e desvie dos tiros. Acerte-o e afaste-se rapidamente. Após ser atingido duas vezes, prepare-se. O chefão cria uma cabeça que fica atirando pequenas coroas explosivas e uma forte rajada de energia. Tente ficar do lado oposto da cabeça e preste atenção em Achille. Ele forma um pequeno campo de força em volta de si mesmo. O detalhe é que este campo tem o desenho de uma das habilidades de Maximo. Use a respectiva habilidade (aquela que aparece) para destruir o campo de força do inimigo. A cabeça explode e libera um item. Quando você conseguir retirar a metade da energia de Achille, ele se transformará em um gigante. Corra ao redor da arena e desative os quatro disparadores de raios, pois eles recarregam a energia do grandalhão. Caso ele tente atirar em você, salte. Repita o processo até ele não poder mais usar o poder. Mais tarde, Achille transformará o seu cajado em uma lança. Agora é moleza! Fique jogando o escudo de longe até matá-lo. Caso acabe o seu ataque, espere ele prender o cajado no chão e ataque novamente.

FASE 30 - DEMON QUEEN
CHEFE MONSTRO SOFIA

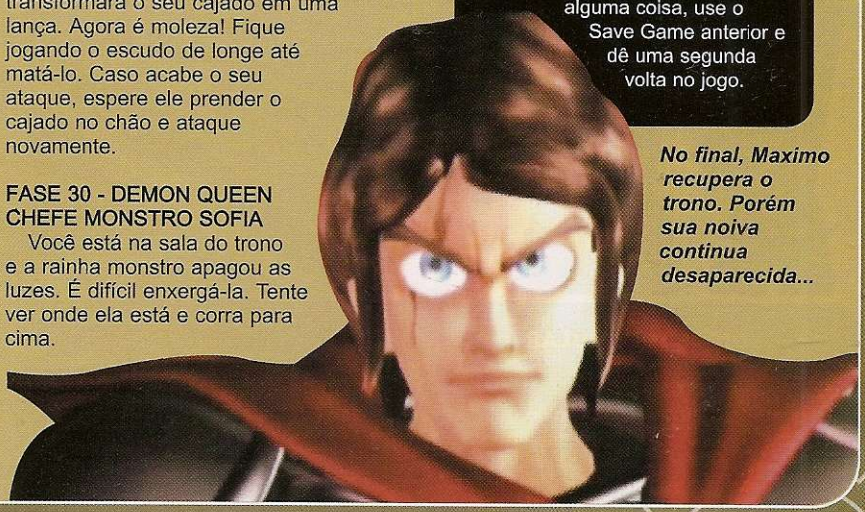
Você está na sala do trono e a rainha monstro apagou as luzes. É difícil enxergá-la. Tente ver onde ela está e corra para cima.

A Morte consola Maximo em seu momento de tristeza

Quando a sala ficar com luminosidade suficiente para que Maximo a veja com clareza, seja rápido. Se a inimiga estiver agachada, salte e dê um golpe de espada no meio dos olhos dela. Caso ela esteja em pé, afaste-se imediatamente, pois ela saltará em cima de seu herói. Repita o processo até vencê-la. Pronto, agora assista às cenas de encerramento e comemore o grande final. Lembre-se de salvar o seu status em seu Memory Card. Parabéns!

DICA FINAL

Para conferir mais vídeos, fotos e outras opções, você deve completar o game com 100% de aproveitamento. Para isso, Maximo deve pegar todas as moedas, detonar os inimigos, encontrar todos os baús e recolher os itens dos pedestais. Se você se esqueceu de alguma coisa, use o Save Game anterior e dê uma segunda volta no jogo.



No final, Maximo recupera o trono. Porém sua noiva continua desaparecida...

Ficha Técnica

PRODUTOR: Capcom • **NA INTERNET:** www.capcom.com

Ponto Forte: Excelente visual e jogabilidade campeã.

Ponto Fraco: Os chefões são fáceis demais e algumas fases são quase impossíveis.

Diversão: 9,5

PLATAFORMA: PS2

NOTA GERAL **8,5**

Winning Eleven5: Final Evolution

Este novo Winning Eleven tem a melhor jogabilidade já vista em um game de futebol

A Konami conseguiu o que parecia impossível: melhorar a jogabilidade de Winning Eleven 5. Aproveitando o clima de Copa do Mundo, a produtora decidiu lançar Winning Eleven 5: Final Evolution para PS2, uma versão especial do game que traz jogabilidade mais realista, visual detalhado e recursos inéditos em um jogo de futebol. A idéia é massacrar FIFA 2002 World Soccer, o concorrente da Electronic Arts. E ao que tudo inidica vai ser fácil, pois este novo WE deixa qualquer game de futebol no chinelo.

As comemorações são mostradas de novos ângulos

Perfeição

Ao todo, são 53 seleções internacionais, todas escaladas com os jogadores que estava em campo no final do ano passado. Mas se quiser, você pode editar os jogadores e salvar os times no Memory Card, para manter as seleções sempre atualizadas.

Quem conferiu o primeiro Winning Eleven do PS2 vai perceber logo de cara as novidades desta versão. O visual ficou bem mais real, sem aquelas cores fortes e fosforescentes que deixavam os jogadores um pouco artificiais. A abertura ganhou uma animação diferente, os menus foram redesenhados e o tempo de espera (Please Wait...) está bem mais curto.

Mas a mudança que mais chama a

São 53 seleções internacionais e alguns times secretos

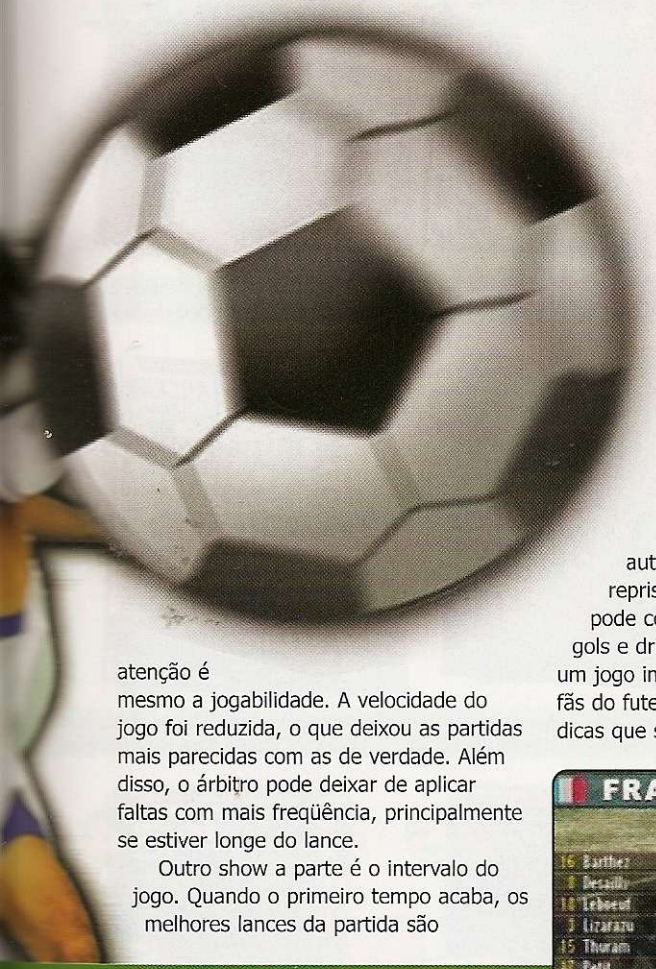
DICAS DE TITULAR

Concentração nos chutes
Para se dar bem nas finalizações, direcione a bola com muito cuidado e calcule o ângulo do gol. Quando você chutar (■), acompanhe a barrinha que aparece sobre o nome do jogador e calcule a força da bola. No momento do chute, use os direcionais para aplicar efeitos na bola e surpreender o goleiro.

Cuidado com os carrinhos
Às vezes, um carrinho é fundamental. Mas não adianta acertar o adversário de qualquer jeito. Procure sempre dar o carrinho pela frente, para evitar receber um cartão. Nos lances menos perigosos, segure R1 + ✖ para se aproximar do adversário e aperte ✖ para roubar a bola ou empurrar o jogador. Se o oponente cair, na maioria dos casos o juiz marcará apenas uma falta leve.

Drible básico
As chances de você perder a bola após um passe são bem maiores, já que o adversário pode tentar se antecipar. Para evitar que isso aconteça, pressione ■ + ✖ para escapar de possíveis carrinhos ou use os botões direcionais em sentido giratório e na direção oposta à do oponente. Assim, você protege a bola e pode continuar avançando.

Mapa
Sempre que possível, confira o mapa que aparece no rodapé da tela e observe a movimentação dos dois times. Se o goleiro adversário estiver adiantado ou fora da aérea, você pode surpreendê-lo chutando de fora da área.



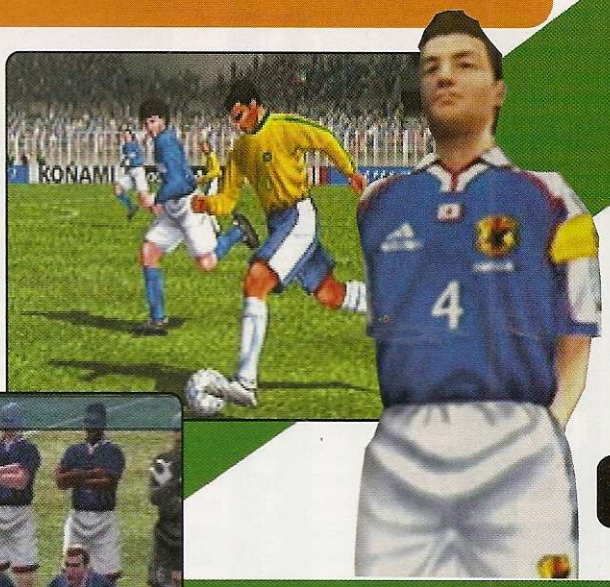
atenção é mesmo a jogabilidade. A velocidade do jogo foi reduzida, o que deixou as partidas mais parecidas com as de verdade. Além disso, o árbitro pode deixar de aplicar faltas com mais freqüência, principalmente se estiver longe do lance.

Outro show a parte é o intervalo do jogo. Quando o primeiro tempo acaba, os melhores lances da partida são automaticamente reprisados. Assim, você pode conferir todos os gols e dribles. É sem dúvida um jogo imperdível para os fãs do futebol. Veja agora as dicas que separamos:

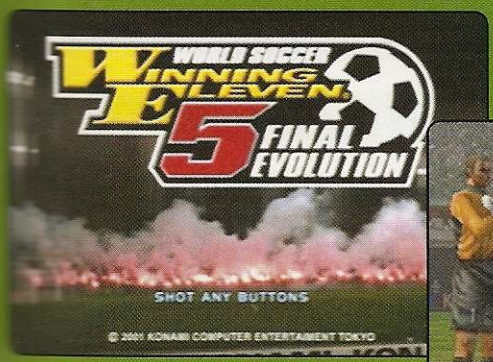
HUMILHE NO ATAQUE

Acompanhe abaixo os comandos para surpreender o adversário e chegar ao gol.

L1 (toque rápido) . . . . . .Drible avançado
L2 (toque rápido) . . . . . .Drible simples
L1 + ▲ . . . . . .Passe longo e em profundidade
R3 (aperte o analógico direito) . . . . .Salto para escapar de carrinhos
■ + ✖ . . . . . .O jogador finge que vai chutar e dribla
●,● (toques rápidos) . . . . . .Cruzamento na segunda trave
●,●,● (toques rápidos) . . . . . .Cruzamento na primeira trave



Os times apresentam a escalação da temporada 2001



As apresentações ficaram mais realistas e detalhadas

CONTROLES

Ataque
✖ . . . . . .Passe curto e longo
■ . . . . . .Chute ou cabeçada para o gol
▲ . . . . . .Passe em profundidade
L1 + ■ . . . . . .Chute de cobertura
R1 . . . . . .Corrida rápida
R2 . . . . . .Corrida média
L1 . . . . . .Corrida lenta

Defesa
✖ . . . . . .Toma a bola
● . . . . . .Carrinho
■ . . . . . .Cabeçada
▲ . . . . . .Sai com o goleiro
R1 . . . . . .Corrida rápida
R2 . . . . . .Muda tática
L1 . . . . . .Troca o jogador

Ficha Técnica

PRODUTOR: Konami • NA INTERNET: www.konami.com

NOTA GERAL **9,5**

Ponto Forte: Excelente jogabilidade e novos times. Alto grau de realismo na movimentação.

Diversão: 10,0

Ponto Fraco: O visual da arquibancada poderia ser melhor. O menu está todo em japonês.

PLATAFORMA: PS2

Só Aqui você encontra tudo para detonar no PlayStation

Nos pedidos acima de 3 Revistas, você ganha 10% de Desconto! Aproveite.

Complete sua coleção e encontre as melhores dicas para os jogos de PlayStation 1 e 2

Apenas R$ 4,90 (cada)*

- Final Fantasy 10 Detonado parte 2
- State of Emergency e Dragonball Z

- 3 Detonados: Final Fantasy 10 (PS2)
- Castelvania e Metal Gear Solid (PS1)

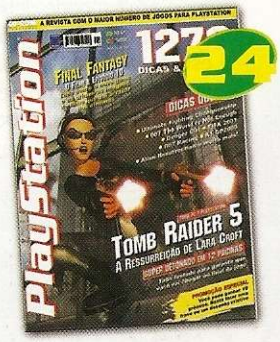
- 3 Superdetonados:
- 007, Tekken e Parasite Eve 2

- 3 Detonados: Dracula 2,
- Tomb Raider 2 e Street Fighter EX3

- Atlantis: The Lost Empire (Detonado)
- Dracula: The Resurrection (Detonado)

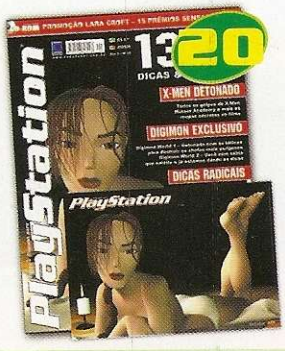
- Winning Eleven 2001
- Metal Slug X (Detonado)

- Resident Evil 4
- Especial de Aniversário



- Tomb Raider 5 (Detonado)
- Final Fantasy 10

- Grátis Guia de Bolso
- Homem-Aranha (Detonado)



- Grátis Pôster - Lara Croft
- X-Men (Detonado)

- Ridge Racer 5
- Guilty Gear (Detonado)

Ao ligar, informe esta oferta validade: 31/05/2002

Oferta 20PS

Ligue (11) 3038-5050 ou 0800-557667. Se preferir faça seu

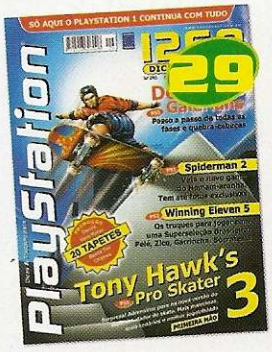
- Grátis: Os melhores jogos para PS1
- 3 Super Detonados (PS1 e PS2)

- 3 Detonados: Metal Gear Solid 2, Harry Potter e Guilty Gear X

- 3 Detonados: Syphon Filter 3; Spider Man 2; Capcon vs. SNK 2

- Resident Evil Code Veronica X detonado + 2 jogos debulhados

- Grátis Pôster Oficial Tomb Raider
- Alone in The Dark 4 (Detonado)



- Tony Hawk´s Pro Skater
- Galerians (Detonado)

- Winning Eleven Brasileiro
- Army Men em Dose Dupla

- Metal Gear Solid 2
- Evil Dead (Detonado)

- Grátis Calendário Lara Croft
- Medal Of Honor 2 (Detonado)

- Grátis Pôster Duplo
- Dino Crisis 2 (Detonado)

- Nightmare Creatures 2 (Detonado)
- Army Men (Detonado)

- Star Wars (Detonado)
- Tekken Tag (PS2)

FAÇA AQUI SEU PEDIDO

Preencha este cupom e envie pelo correio ou fax (0xx11) 3097-8583
Se preferir, ligue para (0xx11) 3038-5050 ou 0800-557667
Cada edição apenas R$ 4,90 (*Edição nº 4 - R$ 9,90)

☐ Sim, quero receber em casa os produtos abaixo:

Número(s)	Qtde.	Preço Unit.	Desconto	Preço Final

Despesa de envio SP e RJ (acima de 02 produtos) ..... R$ 2,00
Despesa de envio NE e N (acima de 02 produtos) ..... R$ 6,50
Despesa de envio para demais regiões (acima de 02 produtos)..... R$ 4,00

Total a pagar

FORMAS DE PAGAMENTOS

Autorizo o débito de R$ _____ no cartão

Amex ☐ Credicard ☐ Diners ☐ Visa ☐

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐☐

*número completo do cartão** *validade*

**com os 3 últimos algarismos conforme escrito no verso - exceto Amex*

☐ Anexo xerox do depósito no valor de R$ _____, feito no Bradesco, conta 19.144-2, agência 1998-4 ou no Itaú, conta 64469-0, agência 0265, nominal à Editora Europa (para pagamento à vista).

COLOQUE AQUI OS SEUS DADOS

Nome: _____

Endereço: _____

Bairro: _____ CEP: ☐☐☐☐☐ – ☐☐☐

Estado: _____ Cidade: _____ Ocupação: _____

DDD: _____ Fone: _____ Data de Nasc.: ___/___/___

e-mail: _____ FAX: _____

Assinatura: _____ Data: ___/___/___

Editora Europa - Rua M.M.D.C., 121 - CEP 05510-021 Oferta 20PS
São Paulo - SP - Fone: (11) 3038-5050 - Fax: (11) 3097-8583

pedido por fax (11) 3097-8583 ou pelo site www.europanet.com.br

Fatal Frame

Você é corajoso? Então mostre a todos encarando esta mansão mal-assombrada cheia de espíritos e aberrações

Texto: Julio Wecchi
Detonado: Humberto Martinez

Almas penadas, choros e suspense do começo ao fim. Isto é apenas uma amostra do que você vai encontrar no jogo Fatal Frame, que está sendo lançando para PS2. O game, que no Japão recebeu o nome de Zero, mistura ingredientes de Resident Evil e Silent Hill.

Você se vê sozinho em uma casa lotada de espíritos e vultos que aparecem do nada. E precisa sobreviver por quanto tempo conseguir. É preciso ter nervos de aço!

Lenda ou realidade?

A história se passa na Terra do Sol Nascente. Tudo começa quando um escritor chamado Junsei Takamine e seus dois assistentes entram em uma mansão abandonada para escrever um livro.

O casarão pertenceu a uma família chamada Himura e, segundo a lenda, foi palco de sacrifícios de homens e crianças. Além disso, muitas pessoas contam que os curiosos que entraram na mansão nunca voltaram para seus lares.

E é exatamente isto o que acontece com com o escritor. O fato desperta o jornalista Mafuyu, que é amigo e companheiro de trabalho de Jundei. E ele decide, juntamente com sua irmã Miku, ir até a mansão para investigar o que aconteceu com o escritor.

No caminho, os dois se perdem na floresta e Miku, muito cansada, acaba dormindo. Quando ela acorda, descobre que está diante da sinistra mansão e que seu irmão Mafuyu desapareceu. É exatamente neste ponto que começa a sua aventura.

No início, você controla Mafuyu e depois a bela Miku. A sua missão é explorar o casarão em busca de informações sobre os desaparecidos.

Detonado

Os dois personagens usam uma antiquada máquina fotográfica para aprisionar os fantasmas que aparecem. E conforme o desempenho do jogador, é possível fazer "upgrades" no equipamento.

Acompanhe agora as dicas inéditas que separamos, os fantasmas secretos e tudo mais que você precisa para debulhar o game de ponta a ponta.

CONTROLES

✖	Ação
●/R1	Câmera/Fotografar
▲	Inventário
■	Correr
L1	Habilidade especial
L3 (analógico)	Movimentação
R3 (analógico)	Movimentar lanterna
Select	Mapa
Start	Pausar/Opções

DICAS DE PAPARAZZI

É muito importante saber como a câmera fotográfica funciona, pois você depende deste equipamento para sobreviver.

1 – Quando você usar a câmera pela primeira vez, Miku poderá ver coisas que não conseguia sem o equipamento. Fique ligado no ícone que aparece no canto inferior direito da tela.

2 – Se um símbolo azul estiver brilhando, significa que fantasmas do tipo **seal** ou **ground-tied** estão por perto. Você só conseguirá fotografá-los se a mira da câmera também estiver azul.

3 – Caso a mira esteja vermelha, é sinal de que você está enfrentando espíritos do tipo **hatred**. Dispare e capture todas as pragas.

CONHEÇA OS FANTASMAS

Existem quatro tipos diferentes de fantasmas. Confira a seguir informações sobre cada um deles:

Hatred - São os mais perigosos, pois são almas perturbadas e dispostas a compartilhar seu sofrimento com os vivos.

Ground-tied - Espíritos que tiveram uma morte traumática e acabaram presos no local onde morreram. Eles não fazem nenhum mal aos vivos.

Seal - Semelhantes aos ground-tied. Porém, a sua energia está conectada a algumas portas para impedir que elas sejam abertas

Floatings - Fantasmas que revivem os hábitos que costumavam ter quando vivos para que as pessoas compreendam o que os levou à morte. Eles aparecem por apenas alguns segundos e são os mais difíceis de fotografar.

LOCALIZAÇÃO DOS FANTASMAS

Confira agora onde estão os fantasmas ground-tied e seal que aparecem durante o game. A localização dos espíritos floating está no roteiro. Os números entre parênteses se referem aos mapas que você confere na próxima página:

GROUND-TIED

Nome	Capítulo	Localização
Child behind	Intro	Entrance (1), atrás das grades
Angry man	Intro	Fireplace (3), sobre as estantes
Woman in kimono	1st Night	Kimono room (6), atrás dos kimonos
Woman in pain	1st Night	Cherry atrium (15), ao lado da entrada do moon shrine (31)
Monk into dark	1st Night	Fish tank room (19), no teto
Girl turning	1st Night	Backyard (20), atrás do poço
Warped man	1st Night	Forest path (21), nas árvores do lado direito
Monk out of dark	2nd Night	Sairway (18), na janela
Tormented ones	2nd Night	Narukami shrine (22), fotografe-se no espelho
Burned man	2nd Night	Abyss (16), no beco
Evil woman	2nd Night	Grand hall (11), no teto
Talking ghosts	2nd Night	Hidden pass (26), no teto
Munakata	3rd Night	Banned path (32), nas rochas
Yae	3rd Night	Cherry atrium (15), na árvore
Hirasaka	3rd Night	Abyss (16), no moinho
Takamine	3rd Night	Narukami shrine (22), no teto
Ogata	3rd Night	Library (5), dentro do armário
Blind demon	3rd Night	Blinding room (30), no centro da sala
Family master	3rd Night	Grand hall (11), sobre a poça de sangue
Long hair woman	Final Night	Attic, no sótão
Truth binder	Final Night	Buddha room (29), no altar
Kirie's love	Final Night	Abyss (16), indicação "A" no mapa
Burdened man	Final Night	Abyss (16), indicação "B" no mapa
Six vengeance	Final Night	Rope altar (34), no teto
Man at bottom	Final Night	Hell bridge (35), no abismo

SEAL

Nome	Capítulo	Localização
Seductress	1st Night	Storehouse (14), atrás da escadaria
Woman pulled in	1st Night	Abyss (16), no moinho
Child onlooker	1st Night	Doll room (17), no canto da sala
Vengeance in wall	2nd Night	Stairway (18), ao lado da escadaria
Vengeance	2nd Night	Rope hallway (2), no teto
Girl hiding	2nd Night	Walkway (10), no vão entre as paredes
Crushed woman	3rd Night	Rubble room (13), nos destroços

HABILIDADES SECRETAS

Você só pode usar uma habilidade extra de sua câmera fotográfica por vez. E é preciso somar um determinado número de pontos para comprar cada uma das habilidades. Depois de adquiri-las, escolha a opção "enable" da "special function", para habiltá-las. Veja agora para que serve cada habilidade e quantos pontos são necessários para consegui-las:

Sense – Acrescenta um radar à câmera fotográfica
Preço: 42 mil pontos
Como habilitar: termine o game

Chase – A mira da câmera persegue automaticamente o inimigo
Preço: 64 mil pontos
Como habilitar: termine o game no Rank A

Widen – Zoom
Preço: 80 mil pontos
Como habilitar: termine o game

None – A sua câmera não gasta filmes
Preço: 74 mil pontos
Como habilitar: Vença todas as missões do "Battle Mode"

Zero – A energia da sua câmera estará sempre cheia
Preço: 92 mil pontos
Como habilitar: Fotografe os 108 fantasmas e complete sua "Ghost List"

SEGREDOS

Battle Mode
Termine o game e salve seu progresso. Neste modo, você enfrenta fantasmas em um determinado limite de tempo.

Chapter Mode
Termine o game e cumpra todas as missões do "Battle Mode". O Chapter Mode permite selecionar capítulos.

Ghost List
Termine o game para habilitar a lista de todos os fantasmas fotografados.

Dificuldade Nightmare
Vença as 20 missões do Battle Mode para liberar um novo nível de dificuldade, o Nightmare.

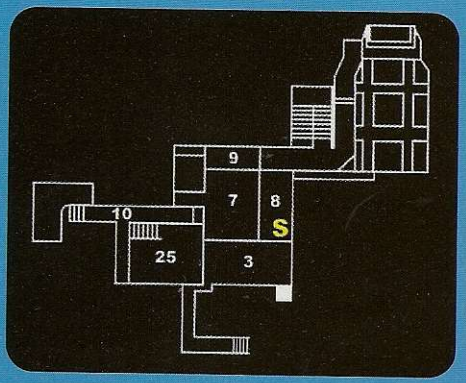
Novas roupas
Dependendo do número de vezes que você termina o game, uma roupa diferente é liberada para a heroína:
Roupa 1 – uma vez
Roupa 2 – duas vezes
Roupa 3 – três vezes

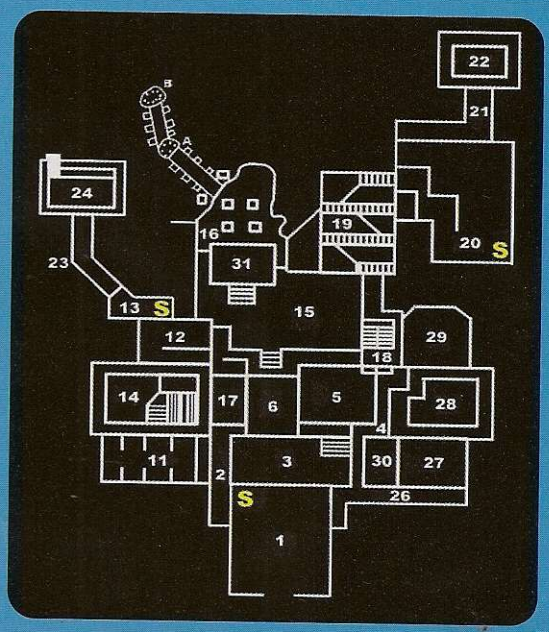
Final Secreto
Termine o game usando o nível de dificuldade "Nightmare" para curtir o final secreto e as melhores cenas.

Mapas

Aqui estão os dois mapas que aparecem no game. Todos lugares foram numerados para facilitar o seu avanço no roteiro.

1 - Entrance
2 - Rope Hallway
3 - Fireplace
4 - Lap Hallway
5 - Library
6 - Kimono Room
7 - Tatani Room
8 - Asterson
9 - Observatory
10 - Walkway
11 - GRand Hall
12 - Burial Room
13 - Rubble Room
14 - Store House
15 - Cherry Atrium
16 - Abyss
17 - Dall Room
18 - Stair Way
19 - Fish Tak Room
20 - Back Yard
21 - Forest Path
22 - Narukami Shrine
23 - Corridor
24 - Demon Mouth
25 - Koto Room
26 - Hidden Pass
27 - Mark Room
28 - Sq. Garden
29 - Buddha Room
30 - Blindina Room
31 - Moon Shrine
S - Save Point





Comece a Rezar

INTRO - HIMURO

1 Você começa o jogo com Mafuyu e está na entrance (1). Siga pela porta à esquerda e fotografe rapidamente o vulto (rope hallway man) que está próximo do espelho. Chegando à Fireplace (3), olhe para cima e fotografe o fantasma que aparece no parapeito (man looking down). Suba as escadas, pegue o caderno de anotações no chão e detone seu primeiro inimigo. Investigue o local, desça e volte ao hallway (2).

Espere o inimigo se aproximar e seja um bom fotógrafo

CAPÍTULO 1 - 1ST NIGHT
THE STRANGLING RITUAL

2 Você está controlando Miku. Ao abrir a porta para entrar no rope hallway (2), não prossiga. Volte e fotografe o fantasma (man at partition). Após a animação no rope hallway (2), vire-se e fotografe a aparição no teto (man on a beam). Siga para a fireplace (3) e corra até o pé da escadaria para fotografar a pessoa que está subindo (bro´s shadow). Suba e examine a porta trancada. Continue a investigar o local. Surgirá um homem no andar de baixo (hallway man). Fotografe-o. Volte pela escadaria e desça lentamente para conseguir fotografar o fantasma que passa à sua esquerda (man at screen). Fotografe o local energizado para conseguir enxergar uma porta.

3 Examine-a e acesse uma passagem secreta. Corra para a library (5) e fotografe outro vulto (wandering man). Abra o armário que está depois do biombo e seja muito rápido para fotografar o cadáver que aparece diante de seus olhos (dead man´s body). Pegue o tape recorder e siga pela porta que se abriu. Ao entrar na kimono room (6), fique no espaço entre os quimonos e fotografe um vulto (man at window). Vasculhe a sala e derrote o fantasma. Fotografe a escrivaninha, volte à fireplace (3) e examine a escultura da cabeça do leão. Você encontrará o item red handmirror.

4 No caminho de volta para a kimono room (6), fotografe um fantasma (man in closet) no lamp hallway (4) e outro (man standing) ao abrir a porta da library (5). Use o red handmirror na escrivaninha e pegue a brass key. Surgirá uma assombração nas suas costas (man behind). Vire-se rapidamente e fotografe-a. Prossiga para a fireplace (3) e use sua chave para abrir a porta no segundo andar. Entre na walkway (10) e fotografe a mulher que está de frente para o espelho (woman at mirror). Desça pela escadaria e siga para a burial room (12).

Seja esperto e pegue o item que fica na cabeça do leão

5 Fotografe a mulher novamente (wandering woman) e a porta energizada. Vá ao storehouse (14) e examine a porta de entrada para enfrentar um complicado enigma. É um círculo com dez caracteres orientais. Você terá que pressionar quatro deles em uma determinada seqüência para resolver o enigma. O resultado aparece diversas vezes no game. Por isso, consulte sempre o

Para encontrar seu irmão e os outros desaparecidos, Miku encara assombrações de tirar o fôlego

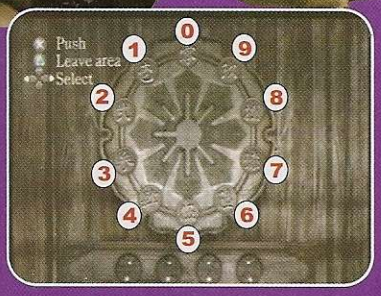


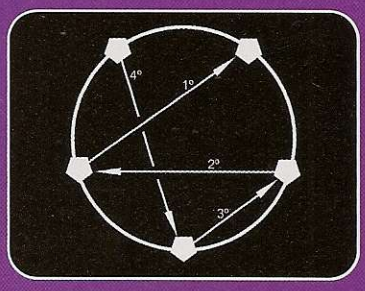
gráfico acima com a tradução desses caracteres e saiba quais os símbolos que seu personagem deverá apertar. A senha deste primeiro enigma é "1312".

6 Ao entrar no storehouse (14), fotografe a garota (girl pointing). Fotografe o fantasma debaixo da escada para abrir a porta protegida na burial room (12). Volte até lá e prossiga para o cherry atrium (15). Ao entrar nesta área, prepare-se para fotografar uma mulher (woman on ponch). Logo que fizer a primeira curva, não desperdice a chance. Fotografe as duas portas energizadas. Passe ao lado da árvore e fotografe a mulher novamente (woman in atrium). Chegando ao abyss (16), fotografe a impressão psíquica na roda do moinho para abrir a porta da doll room (17). Antes de ir até lá, fotografe a única lamparina apagada.

7 Chegando na doll room (17), fotografe a mulher (woman turning) logo na entrada e o espírito no canto da sala para abrir outra porta. Saia, caminhe lentamente em direção ao jardim e seja rápido para fotografar o corpo que despenca do telhado (woman who jumps). Chegando ao stairway (18), fotografe o homem próximo ao espelho (man turning). Pegue o lighter no chão e volte ao abyss (16). Use o lighter para acender a lamparina e receber o black carving. Ao voltar, fotografe a mulher enforcada (woman hanging) na árvore do cherry atrium (15) e outro vulto (woman at corner) depois da escadaria da stairway (18).

8 Volte até a rubble room (13) para fotografar um fantasma horripilante (blinded woman). Retorne à stairway (18) e fotografe a cabeça que está rolando escada abaixo (female head). No fish tank room (19), você terá que enfrentar outro enigma do círculo de caracteres. Desta vez, use a senha "3669". No backyard (20), fotografe o homem próximo ao poço (man in backyard). Ao chegar perto do poço, você sentirá uma presença do além. Vire-se para trás e fotografe rapidamente a garotinha na janela do segundo andar (girl pleading). Siga em frente e, na escadaria da forest path (21), fotografe o homem que está atrás do pilar (standing man).

9 Chegando na entrada do narukami shrine (22), use seu black carving para acessar um novo enigma. Desta vez, seu objetivo é ligar vários pontos do pentagrama a partir de determinados movimentos de peças. Confira abaixo a seqüência correta:



Conseguindo o acesso ao templo, examine o altar e fotografe o homem que está pendurado no teto (crucified man).

10 Ao enfrentá-lo, procure ficar no centro da sala e mantenha os olhos fixos nele. Fotografe-o sempre que a energia de sua câmera estiver cheia. Após derrotá-lo, saia para o forest path (21) e pegue o headless buddha que está atrás do pilar. Use-o no altar que fica dentro do narukami shrine (22) e enfrente um novo quebra-cabeça. Seu objetivo é encaixar as cinco estatuetas da seguinte maneira:

1 - Damaged left hand
2 - Damaged left foot
3 - Damaged head
4 - Damaged right foot
5 - Damaged right hand

1	3	5
2		4

Surgirá uma animação e você terá somente uma chance para fotografar a perigosa Kirie antes de ser pego.

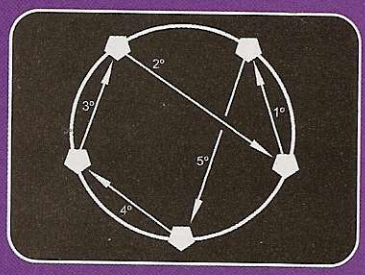
CAPÍTULO 2
2ND NIGHT: DEMON TAG

11 Ao despertar na doll room (17), fotografe a parede energizada. Abra a porta da sala, prepare a câmera e fotografe a criança que passa correndo (child on porch). No cherry atrium (15), você pode fotografar outra mulher enforcada na árvore (hanged woman). Siga para o abyss (16) e pegue o purple carving que está sobre

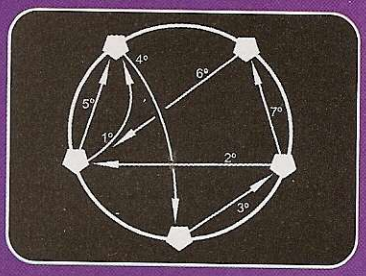
o túmulo. Volte, fotografe o homem (observatory man) na varanda do cherry atrium (15). Siga até o rodapé da escada e pare. Vire-se rapidamente à direita e fotografe a garotinha que surge por alguns segundos debaixo da casa (girl under porch).

12 Vá ao stairway (18) e seja muito rápido para fotografar o garoto (kid running away) de frente para o espelho. Fotografe a porta no final do corredor, volte e fotografe a aberração debaixo da escadaria. Siga para a fish tank room (19) e, ao entrar, fotografe rapidamente o garoto (kid running away). Para seguir a diante, digite a senha "2611" no círculo de caratcteres. Examine o poço do backyard (20) e

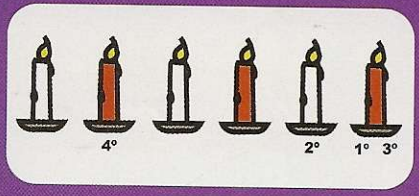
enfrente o garoto atormentado. Após derrotá-lo, pegue o blue carving sobre o poço. Use-o no portão na rubble room (13). Agora use a seguinte seqüência para vencer o enigma:



13 Mais adiante, vá pelo corredor (23), fotografe o vulto (bro's shadow) e use o purple carving para acessar outro enigma de pentagrama. Confira mais uma seqüência correta:



Desça o demom mouth (24) e examine o portão. Vire-se imediatamente e fotografe o fantasma (man before door). Fotografe o painel e derrote o fantasma infernal que surge para receber o item matches. Volte à burial room (12), fotografe a garota (girl pointing) e examine a mesa para enfrentar um novo enigma. Acenda as velas nesta ordem:



14 Ao receber o item scroll, volte à doll room (17) e use-o na parede que você fotografou no início do capitulo para abrir uma passagem secreta para a kimono room (6). Fotografe o garoto logo na entrada (kid hiding) e corra até a fireplace (3) para encontrá-lo. Preste atenção no teto, pois o garoto costuma esconder-se entre as vigas do telhado e saltar sobre sua cabeça. Receba o mirror piece. Suba a escada e fotografe a porta. Volte ao rope hallway (2) e fotografe a aberração no teto para abrir a porta. Corra ao tatami room (7) e fotografe o vulto na entrada (man in study). Siga-o até a saleta e fotografe a escrivaninha para descobrir uma pista.

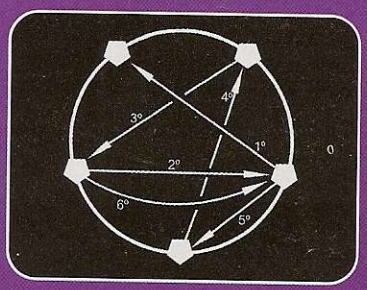
Fotografe o vulto do sacerdote que aparece ao seu lado

15 Vá até a walkway (10) e fotografe a porta selada. Desça pela escadaria e procure um vão entre as paredes do corredor para fotografar uma aberração e assim abrir a porta do andar superior. Vá até a koto room (25) e pegue a bronze key. Volte à tatami room (7) e use a chave para abrir o cofre na saleta. Após a animação, vire-se e fotografe o vulto que passa pelo corredor (man before study). Siga-o e fotografe-o novamente (observatory man). Entre no observatory (9) e assista a uma animação para descobrir que existe algo no chão, próximo da árvore do cherry atrium (15). Passe pela anteroom (8) e desça a stairway (18).

16 Destrua a assombração e pegue as anotações que estão no chão. Vá ao doll room (17) e examine as bonecas para enfrentar um enigma. Seu objetivo é selecionar apenas a boneca que estiver de costas para outra. Selecione a certa e receba a kagome doll. Use-a na mesa ao lado para encontrar a angry mask. Volte até a entrance (1) e use-a na parede onde há um símbolo oriental para abrir uma passagem secreta. Assim que passar, examine a máscara e escolha a segunda opção para pegar a máscara de volta. Na hidden pass (26), examine a joyful mask no final do corredor e escolha a segunda opção para pegá-la.

Use o dispositivo da parede para abrir uma passagem

17 Volte pelo corredor e fotografe o fantasma (wall wanderer). Examine a parede onde está a máscara e escolha a primeira opção para conseguir entrar na mask room (27). Em seguida, escolha a segunda opção para retirar a máscara da porta. Após a animação, enfrente a horripilante mulher cega e pegue a happy mask no pilar. Use-a na porta no canto da sala e escolha a primeira opção para abrir a passagem secreta que dá acesso ao sq. garden (28). Pegue o gold carving no túmulo e use-o na porta dupla. Use a seguinte seqüência para passar:



18 Na Buddha room (29), pegue a reflection mask sobre a mesa e prepare-se para encarar um sacerdote fantasma. Volte até a mask room (27) e não se esqueça de pegar a happy mask no caminho (segunda opção). Use as quatro máscaras no pilar para abrir a porta da blinding room (30) e vá até lá pegar a blinding mask. Ao sair da sala,

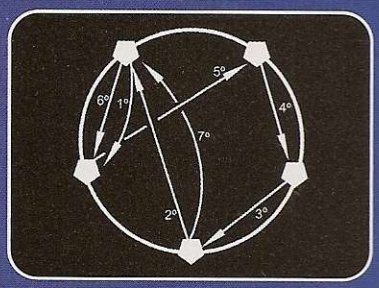
fotografe o vulto que passa pelo corredor (man in hall). Dirija-se para a demom mouth (24) e use a blinding mask no painel que fica ao lado do portão. Derrote outra assombração cega antes de entrar. Pegue outro mirror piece junto ao cadáver e aproveite a oportunidade para fotografar Kirie mais uma vez. Corra o máximo que puder...

Aqui, você verá um item no cherry atrium

CAPÍTULO 3 - 3RD NIGHT: THE CALAMITY

19 Ao acordar de visões nada agradáveis em demom mouth (24), entre novamente na caverna e vá até onde for possível. Volte e pegue o diário que a garotinha aponta para você. Suba até a rubble room (13) e fotografe a porta selada. Em seguida, fotografe a aberração sobre os destroços para liberar caminho. Entrando na burial room (12), fotografe o fantasma (man in atrium) e siga para o cherry atrium (15). Fotografe a porta do moon shrine (31) e, na seqüência, o sinistro fantasma (turning mask man) na entrada da stairway (18). Vá até a Buddha room (29) e pegue o ceremonial rope no altar. Use-o nas quatro estátuas da sala, obedecendo a seguinte seqüência: direita/cima, esquerda/cima, direita/baixo e esquerda/baixo.

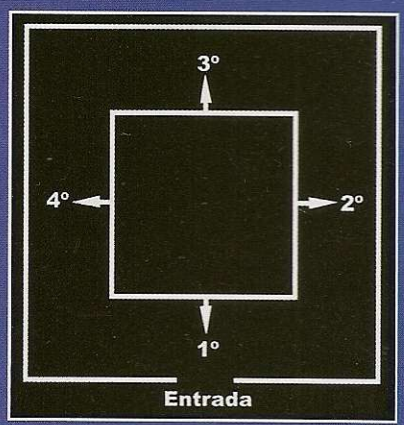
20 Pegue o teal carving no altar. Surgirá o sanguinário líder dos rituais da mansão. Mantenha distância do inimigo para não ser atingido por sua espada. Se não houver como fugir de seu ataque, fotografe-o para que ele fique intangível por alguns instantes. Assim você poderá atravessá-lo sem perder energia. Volte ao moon shrine (31) e complete o enigma do pentagrama para abrir a porta. A combinação correta é:



21 Examine o altar e fotografe os quatro painéis. Seu novo objetivo é encontrar os quatro túmulos dos altos sacerdotes da mansão e mandá-los de volta para o inferno. Eles são perigosos e costumam esconder a própria cabeça para evitar seus ataques. Para facilitar, use a habilidade especial "paralyse" ou acerte-os sempre que estiverem bem perto de você. A localização dos túmulos é a seguinte:

Túmulo 1 - cherry atrium (15)
Túmulo 2 - abyss (16)
Túmulo 3 - sq. garden (28)
Túmulo 4 - backyard (20). Para chegar neste local, digite a senha "1347" no relógio da área fish tank room (19)

22 Feito todo ritual, volte até a moon shrine (31) e acione os botões nos painéis na seguinte seqüência:



Fotografe o novo painel para descobrir um rastro de sangue que o conduzirá até o grand hall (11). Enfrente novamente o chefe da mansão e vença-o para receber a master´s seal. Volte à moon shrine (31) e use-a no painel para descobrir um poço que o levará até as profundezas da mansão. Desça sem medo e pegue mais um mirror piece sobre o altar.

CAPITULO FINAL FINAL NIGHT: KIRIE

23 Ao acordar na koto room (25), pegue a anotação koto sheet music sobre a mesa e toque o instrumento musical. Uma nova passagem se abrirá e o levará ao sótão da mansão. Siga pelos estreitos caminhos até chegar a uma pequena sala. Entre, pegue outro mirror piece e o item Kirie´s hairpin. Ao sair, fotografe a garota (girl in white). Após a animação, ignore a imagem distorcida e fuja do fantasma demoníaco para salvar sua vida. Corra para a moon shrine (31) e desça no poço. Use o Kirie´s hairpin no altar para abrir a porta ao lado. Siga pelo abismo e enfrente fantasmas não muito poderosos. Chegando ao Hell gate (36), prepare-se para um confronto.

Alguns pesadelos mostram o seu possível futuro

24 Quando encarar Kirie, fique o mais distante possível para não morrer de bobeira. Só é possível atingi-la com a energia da câmera carregada. Ataque sempre e não dê sossego, pois a inimiga carrega energia o tempo todo. Finalizando a luta, Kirie virá para cima de você e sua câmera é destruída. Inesperadamente você descobrirá que o último mirror piece estava dentro da câmera. Pegue-o rapidamente para formar o holy mirror e use-o na rocha em frente ao portão infernal. Agora é só curtir a animação final e comemorar com a galera o final do jogo.

Ficha Técnica

PRODUTOR: Tecmo • **NA INTERNET:** www.tecmoinc.com

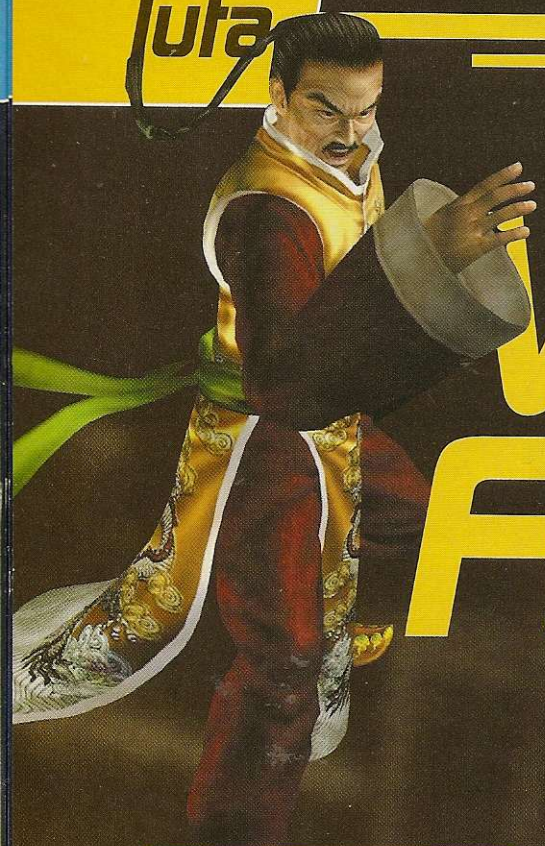
Ponto Forte: Excelente visual e trilha sonora de suspense.

Ponto Fraco: A movimentação dos heróis é muito lenta.

Diversão: 9,0

PLATAFORMA: PS2

NOTA GERAL **8,5**



Virtua Fighter 4

Se você gosta da série Virtua Fighter, prepare-se. Este jogo é o melhor e mais realista

CONTROLES

■ . . . . . Defender
✖, ▲ . . . . . Soco
● . . . . . Chute
R1 . . . . . Soco + Chute
R2 . . . . . Chute + Defesa
L1 . . . . . Soco + Defesa
L2 . . . . . Soco + Chute + Defesa
Select . . . . . Gravar Replay/Opções
Start . . . . . Pausar/Opções

O primeiro título de luta em 3D da história está de volta em uma versão mais quente. Virtua Fighter 4 foi lançado exclusivamente para PS2 e trouxe novos lutadores, movimentos realistas e uma jogabilidade bem mais divertida.
É a primeira vez que a Sega, a produtora do game, lança um Virtua Fighter para um videogame que não seja de sua própria autoria. As versões anteriores haviam sido lançadas apenas para PCs e consoles como Mega Drive, Sega CD, Dreamcast e 32X.

SEQÜÊNCIAS E COMBOS

Acompanhe a lista dos principais lutadores, suas características e os melhores combos:

AKIRA YUKI

País: Japão
Data de Nascimento: 23/09/1968
Tipo sangüíneo: O
Altura: 1,80 m
Peso: 79 kg
Estilo de luta: Hakkyoku-Ken

GOLPES ARRASADORES

Body Check . . . . . ←, →, → + ✖ + ●
Crumbling Hand . . . . . ↘, ✖ + ● + ■, ✖
Stun Palm . . . . . ✖ + ● + ■, ←, ↘, ✖ + ■
Pull-in Throw . . . . . →, ←, ✖ + ■, ↓, ✖ + ●
Axe Blade . . . . . ↓, ● + ■, →, ●, ←, →, ✖

WOLF HAWKFIELD

País: Canadá
Data de Nascimento: 08/02/1966
Tipo sangüíneo: O
Altura: 181 cm
Peso: 101 kg
Estilo de luta: Pro Wrestling

GOLPES ARRASADORES

Combo Arm Suplex . . . . . ✖, ✖, →, ✖, ↙, ✖ + ● + ■
Screw Lariat . . . . . →, ↘, ↓, ↙, ←, ✖, ✖
Short Shoulder . . . . . ←, →, ✖ + ●
Pendulum Lariat . . . . . →, ↘, ↓, ↙, ←, ✖ + ■, ✖ + ■
Giant Swing . . . . . ←, ↙, ↓, ↘, →, ✖ + ■

A bela Pai não perdoa. Wolf leva um chutão no rosto

Jogabilidade explosiva

Ao todo, são 13 lutadores diferentes, sendo que 11 deles já estavam presentes em outros jogos da série. O destaque fica para a estreante Vanessa Lewis, uma lutadora de nacionalidade desconhecida que usa a técnica do Vale Tudo brasileiro para detonar os adversários. Ela tem a habilidade de imobilizar o adversário por alguns segundos (em várias posições) e disparar seqüências rápidas.

Este quarto episódio tem jogabilidade mais parecida com a do segundo game que com a da versão anterior. O combate também ficou mais estratégico. Por isso, não adianta o jogador apertar vários botões ao mesmo tempo sem saber o efeito de cada uma das combinações. Outros atrativos são os novos movimentos e os ataques rápidos que, quando bem executados, são praticamente impossíveis de defender. Existem ainda algumas apelações bem divertidas.

Alguns lutadores seguram o braço do adversário durante a defesa. O detalhe é que quando isso acontece, o inimigo tem apenas alguns segundos para se livrar. Para isso, ele deve apertar os botões direcionais rapidamente.

Mais divertido

Além dos tradicionais modos Arcade, Training e Versus, esta versão trouxe os inéditos AI, Kumite e Replay. O primeiro é uma espécie de treino que apresenta informações importantes após cada combate. Com ele, você fica sabendo qual o seu ponto fraco e o que deve melhorar para não levar um couro do computador ou de um amigo. É um supertreino que ajuda a otimizar ainda mais o "vício" dos gamemaníacos.

Já o Kumite Mode é um estilo diferente do tradicional Survival Mode. Nele, você deve encarar centenas de lutas em um combate de tirar o fôlego. Se você perder terá que começar tudo de novo, desde o primeiro adversário.

Por fim, o Replay Mode arquiva todos os replays que você quiser salvar em seu Memory Card ou no HD, o disco rígido opcional do PS2. Para fazer isto, basta pressionar Select no final da exibição de cada replay. Um menu especial aparece na tela, permintindo a gravação da finalização desejada.

Agora, acompanhe a bateria de dicas e golpes que separamos para você detonar mais este jogo da série Virtua Fighter.

LUTADOR SECRETO

Lute como Dural
Detone o chefão Dural (aquele lutador feito de metal líquido) no Modo Kumite. Dural ficará disponível na tela de seleção apenas no Modo Versus. É animal!

O visual ganhou mais detalhes e novos efeitos de iluminação

LEI-FEI

País: China
Data de Nascimento: Ninguém sabe
Tipo sangüíneo: B
Altura: 1,75 m
Peso: 63 kg
Estilo de luta: Shaolin-Ken

GOLPES ARRASADORES

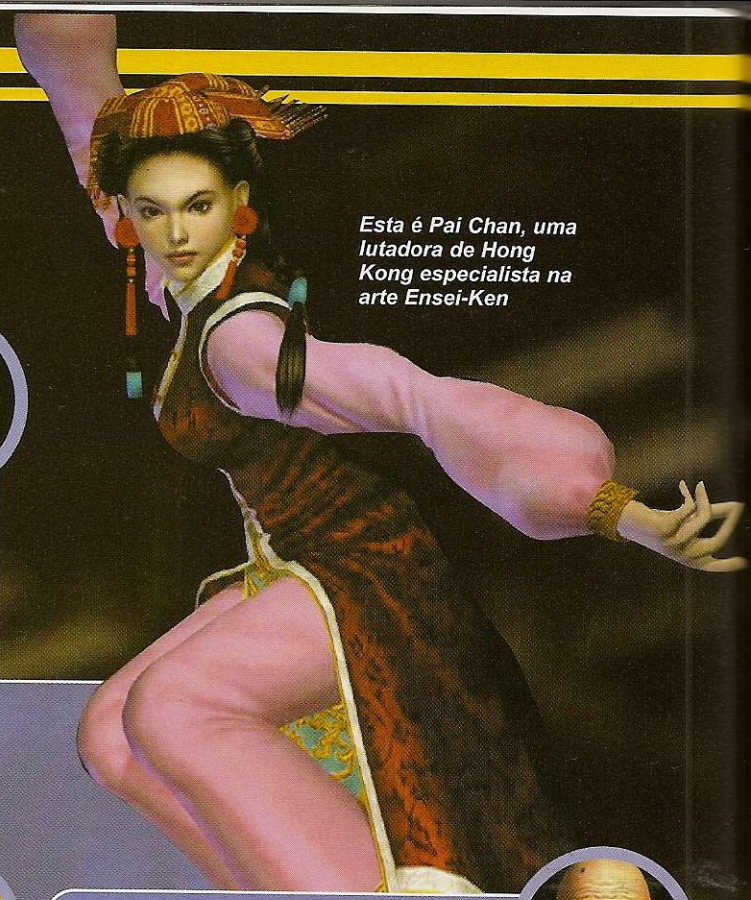
Double Palm	↓, ↘, →, ✖ + ●
Quadruple Body Blow	→, ✖, ✖, ✖, ✖
Knee Strike	✖ + ●, ✖, ✖
Falling Sweep	↘, ↘, ● + ■, ●, ● + ■
Evading Crescent	(↑) ✖ + ● + ■

KAGE

País: Japão
Data de Nascimento: 06/06/1970
Tipo sangüíneo: B
Altura: 1,78 m
Peso: 66 kg
Estilo de luta: Ju-Jutsu

GOLPES ARRASADORES

Triple Punch	✖, ✖, ✖, ← (ou ↖), ●
Double Punch	✖, ✖, ←, ✖, ●
Dragon Punch	→, ↓, ↘, ✖
Handspring Kick	↓, ↘, →, ●
Catapult Kick	→, →, ✖ + ● + ■



Esta é Pai Chan, uma lutadora de Hong Kong especialista na arte Ensei-Ken

SARAH BRYANT

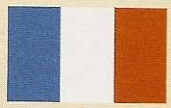
País: Estados Unidos
Data de Nascimento: 04/071973
Tipo sangüíneo: AB
Altura: 1,73 m
Peso: 55 kg
Estilo de luta: Jeet Kune Do

GOLPES ARRASADORES

Combo Rising Kick . . . . . ✖, ✖, ✖, ↑, ●
Illusion Knife . . . . . ↘, ●, ●, →, ●
Toe Kick . . . . . ↓, ✖ + ●, ●
Cannon Combination . . . . . ●, ●, ● + ■
Gatling Kick (meia distância) . . . . ↑, ←, ↓, →, ✖ + ■

LION RAFALE

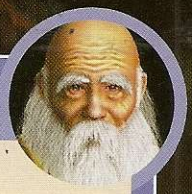
País: França
Data de Nascimento: 24/12/1979
Tipo sangüíneo: AB
Altura: 1,71 m
Peso: 63 kg
Estilo de luta: Tourou-Ken



GOLPES ARRASADORES

Meteor Punch . . . . . ↓, ↙, ← + ✖, ✖
Double Punch . . . . . ✖, ✖, ←, ✖
Low Kick . . . . . ↓, ●, ● + ■
Half Moon Kick . . . . . ←, →, ● + ■, ↓, ●
Hook Poke . . . . . ←, →, ✖ + ●, ✖, ✖

SHUN DI



País: China
Data de Nascimento: 02/01/1912
Tipo sangüíneo: O
Altura: 1,64 m
Peso: 63 kg
Estilo de luta: Drunken Kung-Fu

GOLPES ARRASADORES

Double Punch and Kick . . . . . ✖, ✖, ↓, ●, ●, ■
Chouwan Uppercut . . . . . ↓, ↘, →, ✖, ✖
Power Master . . . . . ↘, ✖, ✖, ●, ✖ + ●, + ■
High Toekick . . . . . ●, ●, ↓, ✖, ●
Drunken Sweeps . . . . . ↓, ● + ■, ●, ●

PAI CHAN

País: Hong Kong
Data de Nascimento: 17/05/1975
Tipo sangüíneo: O
Altura: 1,66 m
Peso: 49 kg
Estilo de luta: Ensei-Ken

GOLPES ARRASADORES

Double Punch . . . . . ✖, ✖, ↓, ●, + ■
Blue Fist . . . . . ↘, ✖, ✖, ●, ●
Reverse Back Flip . . . . . ↗, ● + ■, ←, ●
Trip & Fling . . . . . ↑, →, ↓, ←, ✖ + ■
Reverse Trip . . . . . ✖ + ■, ● + ■

JEFFRY MCWILD

País: Austrália
Data de Nascimento: 20/02/1957
Tipo sangüíneo: A
Altura: 1,83 m
Peso: 111 kg
Estilo de luta: Pancratium

GOLPES ARRASADORES

Toe Kick . . . . . ↓, ●, depois, ↓, ↘, →, ✖ + ■
Combo Kenka . . . . . ↘, ✖, ✖, ↘, ✖
Lift Up Throw . . . . . ←, ↘, ✖ + ●, ←, ✖ + ■
Megaton Body . . . . . ↘, ✖ + ●, ✖, ✖
Headbutt . . . . . ←, →, ✖ + ■, →, ✖ + ■, →, ✖ + ■

Os lutadores foram redesenhados e ganharam novos rostos

LAU CHAN

País: China
Data de Nascimento: 02/10/1940
Tipo sangüíneo: B
Altura: 1,72 m
Peso: 77 kg
Estilo de luta: Koen-Ken

GOLPES ARRASADORES

Triple Punch ..... ✖, ✖, ✖, ● + ■
Downknife ..... ↘, ✖, ✖, ✖, ↓, ●
Super Knife ..... (segure ↓), ↘, ✖, ↘, ✖ + ●
Low Kick ..... (segure ↓), ●, ● + ■
Uppercut ..... ←, ✖ + ●, ✖

VANESSA LEWIS

País: Desconhecido
Data de Nascimento: Ela não falou
Tipo sangüíneo: AB
Altura: 1,75 m
Peso: 55 kg
Estilo de luta: Vale Tudo

GOLPES ARRASADORES

Shadow Combo ..... ✖, ✖, ✖, ●
Stopping Smash ..... ↓, ●, ✖, ✖
Pass Guard ..... →, →, ✖ + ●, ✖ (várias vezes)
Leg Cut Low ..... →, →, ● + ■, →, ✖ + ■
Assault Combination ..... ←, →, ✖, ✖, ✖, ●

AOI UMENOKOUJI

País: Japão
Data de Nascimento: 14/03/1979
Tipo sangüíneo: A
Altura: 1,62 m
Peso: 47 kg
Estilo de luta: Aiki Ju-Jutsu

GOLPES ARRASADORES

Double Punch ..... ✖, ✖, →, ✖, ✖
Triple Punch ..... ✖, ✖, ✖, ↓, ●, ✖ + ● + ■
Uppercut ..... ↘, ✖, ✖ + ● + ■
Knee Jumping Kick ..... →, ●, ✖ + ● + ■
Triple Side Shop ..... ✖ + ●, ✖, ✖

JACKY BRYANT

País: Estados Unidos
Data de Nascimento: 28/08/1970
Tipo sangüíneo: A
Altura: 1,82 m
Peso: 75 kg
Estilo de luta: Jeet Kune Do

GOLPES ARRASADORES

Combo Elbow Knuckle ..... ✖, ✖, →, ✖, ✖, ●
Spinning Low Kick ..... ←, ✖, ↓, ●
Beat & Knuckle Spin ..... ✖ + ●, ✖, ↓, ●
Lightining Kick Triple ..... ↓, ✖ + ●, ●, ●
Switch Spin Kick ..... ✖ + ● + ■, ●

OS JOGOS DA SÉRIE

Vejas todos os Virtua Fighter que já foram lançados no mundo dos games. Repare que a quarta versão foi criada exclusivamente para o PS2 e Arcade.

Jogo	Videogame/Plataforma
Virtua Fighter	Arcade, Saturn, Sega 32X, PC
Virtua Fighter 2	Arcade, PC, Megadrive, Saturn
Virtua Fighter 3	Arcade
Virtua Fighter 3tb	Arcade, Dreamcast
Virtua Fighter 4	PS2, Arcade
Virtua Fighter Animation	GameGear
Virtua Fighter Mini	GameGear
Virtua Fighter Kids	Arcade, Saturn
Virtua Fighter Remix	Arcade, Saturn

Ficha Técnica

PRODUTOR: Sega • **NA INTERNET:** www.sega.com

Ponto Forte: Excelente apresentação e a melhor jogabilidade da série.

Ponto Fraco: O visual é um pouco granulado e não aproveitou o potencial do PS2

Diversão: 9,0

PLATAFORMA: PS2

NOTA GERAL **9,0**

1 Jogador | Dual Shock | Cartão de Memória

Peter Pan
Return To Never Land

Ajude Peter Pan a detonar o malvado Capitão Gancho e salvar os inocentes

As superproduções da Disney não param de invadir o PS1. Depois de Tarzan, A Nova Onda do Imperador e Atlantis: O Império Perdido, chegou a vez de Peter Pan dar as caras.

Peter Pan: Return To Never Land é uma aventura em 2D inspirada no filme Peter Pan 2: De Volta à Terra do Nunca. O jogo parece um desenho animado e traz várias cenas do filme.

Assistente Sininho

Como não poderia deixar de ser, a história se passa na Terra do Nunca. Você assume o papel de Peter Pan e precisa enfrentar aves, piranhas e os perigosos piratas do Capitão Gancho. Mas Peter não é o único personagem que o jogador controla. Em algumas fases ele também assume o papel da fada Sininho e precisa atravessar mares e completar tarefas simples. Confira agora as dicas que separamos e tome muito cuidado com os piratas.

Entre os inimigos, o mais perigoso é o Capitão Gancho

Além de Peter Pan, você controla a fada Sininho

Peter Pan encara os perigosos piratas da Terra do Nunca

DICAS MÁGIAS

Vídeos especiais
Em algumas fases você encontra um rolo de filme. Toda vez que achá-lo, pegue-o e salve o game em seu Memory Card. Uma cena especial será guardada.

Espinhos perigosos
Logo na primeira fase, tome cuidado. Depois que encontrar uma flor amarela, não pise no chão. Use ✖ para flutuar e não cair nos espinhos.

Recupere energia
Para recarregar a sua energia vital, use a espada nas flores amarelas. Faça isso somente se você precisar de energia, ou irá desperdiçar a flor. Isso só funciona com a espada.

Pegue as penas
Recolha todas as penas que você puder e não marque bobeira. Se você conseguir juntar 100 unidades, seu herói vai ganhar uma vida extra, o que será muito útil para detonar o jogo.

CONTROLES

■	Atacar
✖	Voar
R1, L1	Mapa
Start	Pausar/Opções

Ficha Técnica

PRODUTOR: Disney Interactive • **NA INTERNET:** www.disneyinteractive.com

Ponto Forte: Jogabilidade fácil e visual colorido. Ideal para as crianças.

Ponto Fraco: O jogo é bastante simples e muito fácil.

Diversão: 7,5

PLATAFORMA: PS1

NOTA GERAL **6,5**

2 Jogadores | Dual Shock | Cartão de Memória

VIP

Só encare este game se você for fã de carteirinha da Pamela Anderson

Atraentes, sensuais e corajosas. As agentes especiais mais sexy da TV chegaram ao PS1. Baseado no seriado VIP, o game de mesmo nome tem uma jogabilidade precária que mistura seqüências de bolsadas e muitos tiros. Tudo isso com gráficos granulados que escondem a sensualidade e beleza das heroínas.

O jogo mistura seqüências de botões e muitos tiros

Enlatado virtual

Você assume o papel de cinco belas agentes: Vallery (Pamela Anderson), Tasha, Quick, Nikki e Kay. Mas só pode controlar uma ou duas por vez. A sua missão é acabar com poderosos terroristas. E tudo o que você precisa fazer é acionar os comandos que aparecem na tela para bater nos inimigos e derrubá-los. Mais adiante, é preciso controlar a mira de uma arma e atirar em todos os vilões que aparecem. Confira agora as dicas que separamos e divirta-se.

DICAS VIP

Galeria de fotos e vídeos
Complete o game no rank "A" e confira imagens e vídeos secretos.

Tiro ao alvo
Acerte os bandidos na cabeça, pois eles morrem na hora. É batata!

CONTROLES

✖ . . . . . .Atirar
● . . . . . .Recarregar arma
↑, ↓, →, ←, ■, ▲, ✖, ● . . .Golpes
R1, R2, L1, L2 . . . . . .Especial

Ficha Técnica PRODUTOR: Ubi Soft • NA INTERNET: www.ubisoft.com

Ponto Forte: Jogo inspirado no seriado VIP e fotos das belas agentes.

Ponto Fraco: Visual granulado e péssima jogabilidade. Fuja deste game!

Diversão: 4,5

PLATAFORMA: PS1

NOTA GERAL **2,5**

5" Color G

Se você achou que só o PSone tem uma telinha portátil, comece a mudar de idéia. O PS2 já faz parte do clube LCD

Por Julio Wecchi

Quando a Sony anunciou a primeira tela de cristal líquido (LCD) para PSone, não houve quem não comemorasse. Afinal, ela substituia o televisor e transformava o console em um equipamento realmente portátil. E agora, pegando embalo na invenção da Sony, a Intec decidiu lançar a primeira tela de cristal líquido para o PS2.

Batizada de 5" Color Game Screen, a telinha conta com praticamente os mesmos recursos do equipamento do PSone. A única desvantagem é que ela não pode ser alimentada pelo acendedor de cigarros do carro.

Televisor compacto

A instalação da 5" Color Game Screen é bastante simples. A base do acessório se encaixa e desliza perfeitamente sobre o PS2. Duas travas posicionadas na parte de

Ficha Técnica

Fabricante: Intec • **Na Internet:** www.amazon.com

Onde encontrar: Nick Game (0xx11) 3313-3080 • **Preço médio:** R$ 400,00 / US$ 150

Ponto Forte: Fácil instalação. Substitui o televisor e é ideal para levar nas viagens.

Ponto Fraco: Não pode ser ligado no acendedor de cigarros do carro.

Diversão: 8,5

NOTA GERAL

8,0

ame Screen

trás seguram o equipamento sobre o console e uma terceira trava opcional fixa a parte de traz do acessório, evitando possíveis deslizes para a frente.

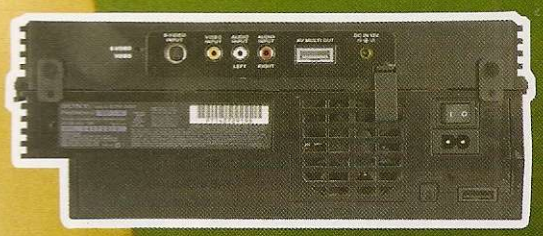
Para completar a instalação, basta plugar o adaptador A/V Mult que vem junto com o acessório na saída do PS2 e na entrada RCA do equipamento, conectar a fonte, ligar a tela e o PS2.

O botão "Power" do acessório tem três posições. A primeira desliga o equipamento, a segunda reproduz somente o áudio e a terceira liga o áudio e o vídeo. E você pode ajustar o brilho (Brightness), a cor (Color) e o volume do som (Volume) como desejar.

Como o aparelho conta com duas entradas para fone de ouvido, você pode jogar com o volume alto sem atrapalhar ninguém. Há ainda uma conexão extra (A/V Multi) que permite ligar a saída de áudio e vídeo da telinha em um televisor.

Durante os testes, a telinha apresentou imagem excelente, melhor que a de muitos televisores. Entretanto, é preciso que o jogador fique bem na frente do equipamento, pois quando ele é inclinado fica impossível conferir a imagem.

A Intec não tem representação no Brasil. Mas você pode adquirir esta telinha na loja Nick Game por R$ 400,00. É um valor bastante salgado para um acessório que apenas substitui o televisor.



A telinha tem o mesmo design do PlayStation 2 e utiliza três travas para se fixar ao console

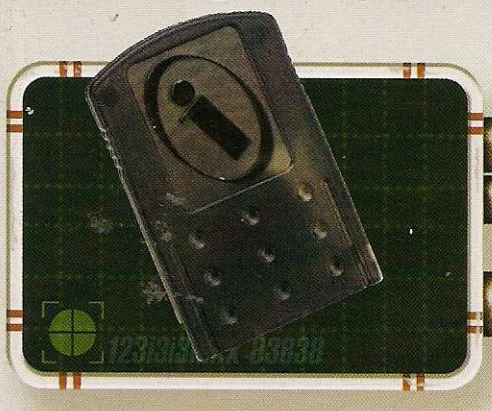
CARACTERÍSTICAS

- Compatível com PS2
- Saída A/V Mult
- Entrada RCA
- Entrada S-Vídeo
- Cor preta
- Tela LCD de 5"
- Dispensa o uso do televisor
- Alto-falantes estéreos
- Controles de cor e brilho
- Controle de volume
- Duas entradas para fone de ouvido
- LED de indicação
- Adaptador/Fonte 12V
- Funciona em qualquer PS2
- Acessório não licenciado pela Sony

• Fotos: Valério Romahn • Modelo:Takira - Setting Modelos (11) 3083-4383 • Produção: Letícia Bueno • Make-up: Nilma Santana - Lady & Lord (11) 4123-1157

PlayStation Mania

Fique por dentro dos novos equipamentos e acessórios que estão chegando para PS1 e PS2



MEMORY CARD 16 MB

Se você acha que os Memory Cards de 8 MB do PS2 são os maiores, está enganado. A InterAct lançou um modelo que permite guardar duas vezes mais dados do que o modelo original da Sony. O novo cartão de memória tem 16 MB e custa praticamente o mesmo do que os Memory Cards da Sony.

- Inclui CD-ROM de driver
- Cores translúcidas
- Compatível com PS2
- Não licenciado pela Sony

FICHA TÉCNICA
Fabricante: InterAct
Preço médio: US$ 30 • www.interact-acc.com

DANCE MAT

Um novo modelo de tapete especial já está disponível no mercado de games. Produzido pela Intec, o Dance Mat é uma opção barata para quem gosta dos jogos de dança. O tapete funciona em qualquer console PlayStation e é compatível com os principais jogos de dança do mercado, inclusive com clássico Dance Dance Revolution, da Konami.

- Material resistente
- 10 botões independentes
- Instalação simples
- Compatível com PS1 e PS2

FICHA TÉCNICA
Fabricante: Intec Inc.
Preço médio: US$ 20 • www.amazon.com

SHARKHUB

O Sharkhub é uma mão na roda para os fanáticos por acessórios de PS2. Ele expande o número de entradas USB do console, permitindo a conexão até quatro acessórios em uma única porta (o PS2 tem duas). É ideal para quem tem volantes, teclados, mouses e câmeras com este tipo de conexão, e quer manter todos os equipamentos ligados ao mesmo tempo.

- Fonte de 5V
- Inclui base vertical
- Conexão USB
- Compatível com PS2

FICHA TÉCNICA
Fabricante: InterAct
Preço médio: US$ 35 • www.interact-acc.com

É muito fácil encontrar a dica para o seu game favorito. Basta olhar no índice, ir até a página indicada e debulhar

A

Arcade's Greatest Hits Volume1.....52
Army Men World War Final Front.....52

D

Drakan: The Ancient's Gates.....60

E

Ecco The Dolphin: Defender Of The Future(PS2).....60

F

Final Fantasy 8.....60
Final Fantasy 10 (PS2).....54

G

Grand Theft Auto 3 (PS2).....60

H

Headhunter (PS2).....52
Hot Shots Golf 3 (PS2).....61

J

Jet Moto 2.....53

K

Knockout Kings 2002 (PS2).....61

L

Largo Winch.....53

M

Mister Mosquito (PS2).....61
Mortal Kombat 3.....58
Mortal Kombat 4.....58
Moto GP 2 (PS2).....58

N

Need For Speed.....58
Need For Speed 3: Hot Pursuit.....58
NFL 2K2 (PS2).....60
NHL 99.....58

R

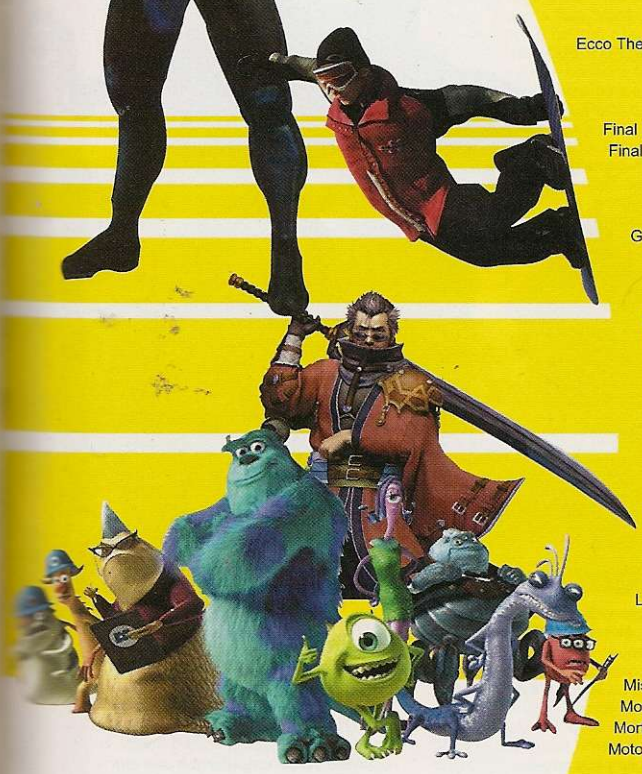
Roswell Conspiracies: Aliens, Myths & Legends.....61

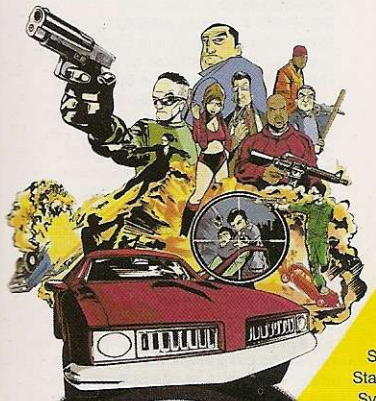
S

Shaun Palmer's Pro Snowboarder (PS2).....62
Sled Storm (PS2).....62
Star Wars: Jedi Starfighter (PS2).....58
Star Wars: Starfighter (PS2).....58
State Of Emergency (PS2).....58
Syphon Filter.....59

W

Woody Woodpecker (PS2).....63





ARCADE'S GREATEST HITS: THE ATARI COLLECTION VOLUME 1
Pular de fase - Jogo Tempest
Aperte Select na tela de demonstração dos recordes. Use a opção "Game Options" para ativar este modo. Comece um novo game e aperte L1 ou R1 para trocar as fases.

ARMY MEN: WORLD WAR FINAL FRONT
Todas as armas
Aperte Start para pausar o game e depois segure os botões R1 + L2. Feito isso, pressione ✖, ●, ↑, ↑, ■, ↓.

HEADHUNTER
(PlayStation 2)
Escape dos tiros
Para não ser atingido enquanto seu personagem corre, use desvios laterais e rápidas cambalhotas. Para isso, enquanto o seu herói estiver correndo, pressione o botão direcional para qualquer lado (use o botão analógico) e aperte ●. Faça isso quantas vezes for necessário. Assim, dificilmente seu personagem será atingido.
Acabe com os inimigos
Não vacile. Neste game, você deve ser rápido no gatilho e detonar todos os inimigos,

pois em algumas fases seu herói poderá ser surpreendido por vários oponentes ao mesmo tempo. Aperte e segure R1 e pressione ✖ para atirar. Lembre-se de ajustar a mira usando o botão ■ e pressionar ↑ para carregar a arma, sempre que for necessário.
Troque o alvo
A mira automática do game muitas vezes não funciona como você espera. Quando existirem dois ou mais inimigos em seu caminho, tente acertar um deles e em seguida matar o outro, antes mesmo de derrubar o primeiro. Para trocar o alvo (a marca que aparece sobre o inimigo), mire o adversário (segure R1). Faça isso antes de atirar, pois alguns objetos (como tambores explosivos) também podem ser atingidos pelos tiros.

Continua...

© Disney Enterprises
Monsters Inc.

Detonado

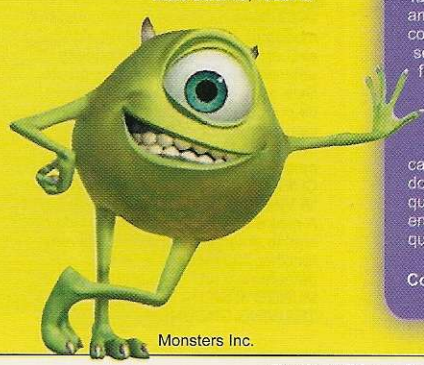
MONSTERS INC.
JOGO DETONADO
Também conhecido no Brasil como Monstros SA.

Texto: Julio Wecchi
Piloto: Marcio Fernando de Lima

Confira todos os segredos e passos que você precisa saber para detonar as fases e mundos dos monstrinhos mais divertidos dos videogames.
CONTROLES
L3 (analógico): Movimenta o herói
■: Atacar/Carregar/Rolar no chão.
✖: Saltar
▲: Status
Select: Inventário
Start: Menu
L2, R2: Câmera
DICAS BÁSICAS
1 - Fique esperto sempre que você pular uma rampa. Aperte ✖ somente quando o seu monstrinho estiver na extremidade da plataforma. Assim, você alcançará os lugares mais distantes.
2 - Procure sempre pelos potes (no game eles são chamados de Oozes), pois eles enchem o termômetro (a energia de seu herói). Se você conseguir 100 potes, seu herói ganhará uma vida extra.
3 - Quando você estiver correndo, aperte ■ para aumentar ainda mais a velocidade do personagem.
4 - Dê um pulo mortal nos inimigos. Para fazer isso, aperte ✖ e depois ■.
5 – No mundo Square Island existe uma torre que leva o seu herói para um cinema. Lá, é possível assistir novamente todos os vídeos que você conseguiu liberar até o momento.
6 – Em muitas fases, você encontrará um Switch, um interruptor que tem o desenho de um pé. Ele serve para abrir passagens e ativar itens.
OBJETIVO PRINCIPAL
A sua missão em todas as fases é ganhar uma medalha de bronze, uma de prata e outra de ouro. No início da aventura, seu herói poderá pegar somente as medalhas de bronze. Conforme for avançado, seu personagem receberá poderes especiais que serão muito úteis para recolher as outras medalhas. Após pegar as 12 medalhas de bronze e concluir todas as fases, surge o final simplificado do game. Entretanto, se você jogar novamente e recolher as medalhas de prata e de ouro, o verdadeiro final será liberado. Para conseguir as medalhas de prata, seu herói terá que recolher 10 moedas que estão "perdidas" em cada fase. E para pegar as medalhas de ouro, terá que detonar os oito bonecos que aparecem em cada fase.
PERSONAGENS
Você pode jogar com dois monstrinhos diferentes: Suley e Mike. O primeiro é um monstro grandão, azul e peludo. E o segundo, um baixinho verde, engraçado e que tem somente um olho.
ROTEIRO 1 – FINAL BÁSICO
Este é passo-a-passo que permite completar todas as fases do game e liberar as 12 medalhas de bronze. Se você seguir todas as dicas corretamente, poderá assistir ao final mais curto do jogo.
SCARE ISLAND – O PORTAL DOS MUNDOS
Depois de ouvir instruções de seu chefe, você aparece em uma ilha com três mundos diferentes. Cada mundo tem quatro fases. Somente um mundo está disponível para você entrar.
MUNDO 1: URBAN TRAINING GROUNDS
FASE 1: CITY PARK
Siga pelo caminho à direita e vá recolhendo todos os Ooze que encontrar. Acerte os cestos que estão espalhados e encontre itens importantes na segunda cesta (você não pode destruir o boneco agora). Avance e destrua todos os bonecos que estão no parque. Detone também um outro boneco que está perto da casa de palha. Observe que neste lugar tem uma caixa invisível. Não se preocupe com ela, pois você voltará aqui futuramente. Depois de detonar o boneco amarelo, uma porta se abre. Esta porta fica em frente a um pequeno chafariz, no canto da tela. Vá até lá e destrua o boneco verde. Acione o Switch que tem o desenho de um pé e volte. Detone o boneco laranja que está no balde e ganhe uma medalha. No começo da fase,

aparece uma porta. Esta passagem permite que você saia da fase. Não entre nela ainda. Pegue os Oozes que aparecem para encher o termômetro. Feito isso, volte à porta do chafariz e destrua o boneco vermelho. Agora saia desta fase. Se você seguiu este roteiro corretamente, seu herói destruiu seis bonecos e não recolheu moedas.

FASE 2: DOWNTOWN
Pegue os Oozes que estão atrás de você. Siga em frente até o final da rua e detone o boneco azul. Pegue a moeda M que está ao lado e destrua um robô. Volte à rua e detone os controles remotos dos carrinhos. Pegue mais uma moeda e desça pelo buraco perto do outro carro. Destrua o robô verde. Saia do buraco e entre na passagem que se abriu. Esta passagem aparece logo que você sai do buraco à direita. Você está na loja de brinquedos. Destrua os dois bonecos laranjas e ganhe mais uma medalha. Pegue as duas moedas que estão perto da porta que se abriu. Grave muito bem esta porta, pois você voltará aqui depois. Saia da fase. Você destruiu cinco bonecos e pegou nove moedas.
FASE 3: THE DOCKS
Destrua as caixas e encontre um boneco azul. Pegue as moedas que estão espalhadas. Assim como na primeira fase, não se preocupe com os lugares que você não consegue visitar. Siga em direção ao navio e mate mais um boneco verde. Corra pulando nas caixas e vá em direção ao farol. Mate mais um boneco verde. Uma porta se abrirá no navio. Suba no farol e mate mais um boneco amarelo. Observe que ao lado do farol existem algumas caixas e uma moeda no alto. Você não consegue pegar estes itens agora. Vá ao navio, destrua as caixas e pegue duas moedas. Recolha outra moeda que está em frente à porta do convés. Entre por esta porta, passe pelos obstáculos e pegue mais uma moeda. Se você estiver com o termômetro cheio, mate um boneco vermelho. Receba a medalha de bronze e acione o botão com o desenho de um pé. Saia e suba no mastro do navio. Destrua mais um boneco vermelho, vá para a proa e mate um boneco laranja. Saia da fase. Você destruiu sete bonecos e coletou oito moedas.
FASE 4: THE MARKETPLACE
Avance e veja os bonecos fugindo. Repare que há uma pequena placa do lado esquerdo. Perto dela, pegue a primeira moeda e suba na plataforma ao lado. Veja mais uma caixa invisível. Marque muito bem este lugar e continue avançando. Vá pulando nas caixas e mate o boneco azul. Pegue a moeda que está em cima da caixa e siga em frente. Mate um boneco verde e repare que há mais duas caixas invisíveis. Siga à esquerda e pule nas caixas. Suba em um degrau e destrua a caixa. Pegue mais uma moeda e continue avançando. Você encontrará um boneco amarelo, um alçapão fechado e algumas caixas. Destrua as caixas e pegue mais uma moeda. Após isso, mate o boneco amarelo. Um alçapão se abrirá. Desça por ele. Destrua as caixas ao lado da escada e detone um boneco amarelo. Siga pelas caixas e, no final do caminho, pegue mais uma moeda que está do lado esquerdo. Suba a escada e observe o boneco, uma moeda que está nas gaiolas e três gongos. Bata duas vezes no gongo da esquerda, uma vez no gongo do meio e uma no gongo da direita. As gaiolas se abrirão. Suba pelos tapetes, pegue a moeda e elimine o boneco. Volte, saia do alçapão e corra até a plataforma do lado direito. Siga por ela, destrua todas as caixas e vire na primeira entrada à direita. Destrua mais uma caixa e pegue uma moeda. Saia da fase. Você eliminou cinco bonecos e pegou sete moedas.
CHEFÃO: CAMALEÃO
URBAN PURSUIT
Dispute uma corrida contra o camaleão. Você deve chegar em primeiro lugar e coletar 75 moedas. Mantenha o botão direcional pressionado para cima para ganhar mais velocidade. Depois de vencer o camaleão, um novo mundo será aberto.
MUNDO 2: DESERT TRAINING GROUNDS
FASE 1: THE SPHINX
Siga em frente até chegar na esfinge. No pé da estátua, pegue uma moeda. Veja vários símbolos no chão e acione o Switch. O olho e o raio da estátua se acendem. Feito isso, procure por dois objetos que têm estes mesmos símbolos. Feito isso, acione-os na mesma seqüência que eles se acenderam na estátua. Mate um boneco laranja. A boca da esfinge se abrirá. Detone o boneco que aparece da boca dela. Ative o Switch mais uma vez. Os símbolos acenderão na seguinte ordem: sol, escaravelho e tentáculo de polvo. Procure os símbolos correspondentes que estão espalhadas e acione-os nesta mesma seqüência. Ao encontrar e acionar o sol, pegue uma moeda, suba na plataforma e acione o escaravelho. Pegue mais duas moedas. Ao acionar os três símbolos, outro boneco aparecerá. Detone-o e acione novamente o Switch. Os símbolos de fogo, olho, lua com estrela e os três olhos se acendem. Procure os itens e acione-os. Quando você ativar os símbolos de fogo, pegue mais uma moeda. Perto do olho, mate mais um boneco amarelo e recolha mais uma moeda que fica perto dos três olhos. Desça pelo lado esquerdo e encontre mais uma moeda. As setas do chão requerem um poder que você ainda não tem. Vá em frente e destrua o boneco amarelo. Ganhe mais uma medalha de bronze e saia da fase. Seu monstro destruiu cinco bonecos e coletou sete moedas.
FASE 2: THE OASIS
Logo de cara, pegue a moeda que está atrás de você. Volte e siga pelo caminho da direita. Pegue mais uma moeda. Avance e acione o Switch. Veja a seqüência de cores das folhas e acione-as na ordem que aparece. Um boneco azul surgirá. Detone-o. Acione o Switch novamente e veja o boneco amarelo. Não dá para matá-lo agora. Siga pelos pilares tomando cuidado com os troncos que caem pela cachoeira. No último pilar, pegue uma moeda. No final da cachoeira, recolha mais uma moeda, suba no morro ao lado, mate mais um boneco e pegue mais duas moedas. Volte para o local onde você acionou o Switch e mate o boneco. Acione o Switch novamente e mate outro boneco. Vá para perto dos coqueiros e detone o boneco que está fazendo um castelo de areia. Saiq da fase. Você detonou cinco bonecos e pegou seis moedas.
FASE 3: THE TOMB
Vá para a parte de trás do templo e mate um boneco azul. Pule no trampolim, pegue uma moeda, suba no telhado do templo e mate o boneco verde. Pegue a caixa que está no chão. Você terá que pegar mais duas caixas iguais a esta e levá-las para a frente do templo. Faça isso e coloque-as no buraco. Respeite esta ordem: sol – lado esquerdo, lua – centro e estrela – direito. Uma passagem secreta se abre. Entre, pegue mais caixas e coloque-as no seu devido lugar. Siga à direita, suba nas plataformas e pegue uma moeda. Mais adiante, recolha



Monsters Inc.

Continuação:
HEADHUNTER

Ajuste a câmera
A câmera do game muda automaticamente conforme a posição do seu herói na tela. Para ajustá-la sobre a cabeça do personagem, basta apertar ▲. Isso é muito útil para conferir os inimigos que aparecem quando o seu personagem está correndo em círculos, por exemplo.
Inventário
Para entrar no inventário (a opção que mostra vários itens importantes) aperte Start. Logo de cara, você vai conferir quatro opções diferentes. Use R1 e L1 para alterná-las. Veja os detalhes de cada uma delas:
Map - Mostra a sua localização no complexo. Use os direcionais para mover o mapa, ■ para ampliá-lo e ✖ para afastá-lo.
Cabio VM - Esta opção armazena os documentos que você encontra no game (Database), os seus objetivos (Objective) e salva o jogo em qualquer momento (Save). Além disso, ela apresenta um chamado Options, que permite configurar o som, a legenda, a função Dual Shock e o visualização do radar.
Item - Esta opção permite selecionar as armas e itens disponíveis.
Status - Apresenta os equipamentos que estão sendo usados no momento, os itens, a munição e o número de mortes.

JET MOTO 2
Dificuldade "Insane"
Complete todas as 10 pistas no nível de dificuldade Master.

LARGO WINCH
PRIMEIROS PASSOS
Confira abaixo um pequeno detonado da primeira parte do game. Tudo passo a passo para você desarmar facilmente a primeira bomba do game.
1 - Você começa em uma sala fechada. Seu personagem estava amarrado e acabou de escapar. Aproxime-se de Tania (a mulher que está amarrada na cadeira) e fale com ela. Vá até o veículo e segure ✖ para pegar um fusível (espere a barra de energia encher). Em seguida, recolha a caixa vermelha (Tool Kit).
2 - Feito isso, corra até a caixa de força que fica atrás do veículo e coloque o fusível que você acabou de encontrar. Assim, o elevador que está do outro lado voltará

Continua...

Continuação:
LARGO WINCH

a funcionar. Use o elevador para subir e siga pela parte superior do local. Desça as escadas e entre em uma sala.
3 - Recolha o rádio que está sobre o balcão. Depois disso, o camarada Joy entrará em contato com o seu herói. Vá para a outra sala, aproxime-se do computador e ative-o (aperte e segure ✖). A porta do outro lado será aberta. Nesta parte externa você terá que atravessar um local cheio de câmeras e agentes especiais.
4 - Tome muito cuidado para não ser visto pelos dois seguranças ao mesmo tempo, pois eles podem atacar seu herói de uma só vez. Uma boa dica é apertar ■ + ↓ para recuar e ● rapidamente para disparar uma seqüência de chutes. Seja rápido e defenda-se sempre para evitar um contra-ataque fulminante.
5 - Quando o inimigo cair no chão, corra para um local seguro, pois ele levanta novamente depois de um tempo. Procure por uma janela aberta e pressione ▲ para entrar em uma outra sala secreta (a porta de vidro que fica do outro lado não abre). Acesse o computador para abrir a porta de ferro e derrube mais um maluco.
6 - Siga pelo corredor e ignore as portas que estão trancadas. Acesse o terminal da última passagem e detone mais um inimigo. Explore o complexo, detone o inimigo e desça. Você tem menos de um minuto para desativar a bomba e salvar milhares de pessoas inocentes. Suba na plataforma que fica do lado oposto ao elevador e dê a volta para chegar à parte de trás.
7 - Posicione o seu herói na frente da bomba, aperte e segure ✖. Aguarde a barra encher até o final e comemore o final da primeira parte do game. Não foi desta vez que a sua empresa explodiu. Agora, encare a próxima parte e divirta-se!

FINAL FANTASY 10
(PlayStation 2)
DICA EXTRA
Se você acompanhou a segunda parte do roteiro de Final Fantasy 10, que foi publicada na edição 39 da Revista Dicas & Truques para PlayStation, prepare-se. Confira a seguir todos os detalhes para encontrar itens especiais e armas para os

Continua...

Monsters Inc.

mais duas moedas e a caixa que está no local. Leve esta caixa até o começo e coloque-a no buraco vermelho. Um boneco aparece e deve ser detonado. Siga à esquerda, pegue mais uma moeda e a caixa roxa. Carregue esta caixa e coloque-a no buraco. Mais um boneco entra em cena. Entre na passagem que surge, vá pulando nas plataformas e pegue quatro moedas. Mate o boneco vermelho e, no final, pegue a caixa verde. Coloque-a no buraco ao lado. Detone mais um boneco e saia da fase. Você pegou seis bonecos e nove moedas.
FASE 4: THE PIRAMID
Pegue a moeda que está à esquerda e outra à direita, perto dos escombros. Lá, tem uma esfera no alto. Não se preocupe, pois não dá para utilizá-la agora. Na frente da pirâmide tem um Switch gigante. Não acione-o. Entre na pirâmide e siga pelas plataformas. Mate um boneco azul e pegue uma moeda. Continue subindo, detone outro boneco verde e pegue outra moeda que está no topo da pirâmide. Saia pela passagem. Você está do lado de fora novamente. Acione o Switch gigante uma vez e entre na pirâmide. Mate o boneco vermelho somente se você estiver com o termômetro cheio. Corra sempre em frente, mate o boneco azul, pegue a moeda e saia. Pise no Switch novamente e entre na pirâmide. Pegue a moeda que está no alto. Tome cuidado, pois algumas plataformas desmoronam sobre você. Recolha mais uma moeda, suba nas plataformas até o topo, detone o boneco e saia. Acione o Switch outra vez e entre na pirâmide. Recolha uma moeda do lado direito e outra do lado esquerdo. Saia e mate um boneco amarelo que está em cima da árvore. Saia da fase. Você ganhou o poder de correr. Prepare-se para enfrentar o camaleão outra vez. Seu herói conseguiu cinco bonecos e nove moedas.
CHEFÃO: CAMALEÃO "A VINGANÇA"
A dica é praticamente a mesma da do chefão anterior. Só que você deverá recolher 100 moedas e concluir o percurso em primeiro lugar.
MUNDO 3: ARTIC TRAINING GROUNDS
FASE 1: SUGAR SHACK
Siga para a plataforma à esquerda e pegue uma moeda. Avance sempre em frente, suba as plataformas e mate dois bonecos: um verde e outro amarelo. Pendure-se na parede do outro lado e pule na outra plataforma do lado esquerdo. Pegue uma moeda. Pule na outra plataforma e mate mais um boneco amarelo. Agora volte para a plataforma em que você estava e pegue mais uma moeda. Detone o boneco laranja. Desça, carregue os montes de madeira que estão ao lado da casa e coloque-os sobre um degrau, perto da caixa de correio. Coloque três montes neste local e suba por ele. Pegue mais uma moeda no alto e chegue no telhado da casa. Mate mais um boneco laranja e entre pela chaminé. Você está dentro da casa. Detone o boneco vermelho e pegue uma moeda. Saia desta fase. Você conseguiu seis bonecos e cinco moedas.
FASE 2: THE SKY LIFT
Pegue as duas moedas que estão na sua frente e detone o robô azul. Tome cuidado para não ser atingido pelas piranhas. Siga em frente e saia em um lugar que tem plataformas móveis. Não suba por elas agora. Caia no buraco e siga para o lado esquerdo. Pegue uma moeda para voltar. Entre pela passagem que está ao lado. Suba nas plataformas móveis, salte no primeiro morro de gelo do lado direito e mate um boneco azul. Pule na próxima plataforma que aparece. Salte no outro morro e pegue uma moeda. Volte para a plataforma anterior, e no final dela, não siga em frente. Pule na outra plataforma que está voltando, salte no morro do outro lado e destrua o boneco. Pegue mais uma moeda. Continue seguindo pela plataforma, destrua o boneco laranja e volte para o local onde você ainda não foi. Surgirá um boneco vermelho. Não dá para detoná-lo agora. Estoure uma porta de gelo com golpes e descubra uma passagem que corta um bom caminho. Não entre nela ainda. Vá pela passagem que está perto da caixa de correios e prepare-se para encarar um esporte radical, o Snowbording. Siga à direita e, logo no começo, pegue uma moeda. No final da descida, pegue outra moeda na rampa. Surge uma opção para você escolher se quer continuar o caminho ou descer novamente. Escolha a opção "Yes", desça e siga em frente. Vá pelo lado direito e pegue uma moeda na rampa. Mais adiante, perto do final, pegue mais uma moeda. Pronto! Agora, escolha a opção "No" e saia. Siga à esquerda e destrua o boneco amarelo. Ganhe uma medalha e saia da fase. Você detonou cinco bonecos e recolheu nove moedas.
FASE 3: THE ICEBERG
Pegue uma moeda, siga em frente e recolha todos os "Oozes". Detone o boneco verde e, quando encontrar um Switch e setas piscando, pegue uma moeda no alto. Não siga estas setas agora. Continue avançando e pulando nas plataformas. Tome cuidado para não cair na água e virar um cubo de gelo. Pegue uma moeda e, no final do percurso, aparece um boneco laranja deitado no chão. Se você tiver pouca energia, ignore este boneco. Continue subindo o morro, pegue alguns Oozes e, no fim do morro, destrua outro boneco. volte a destrua o boneco que está deitado. Volte, suba o morro novamente e desça pelo outro lado. Destrua o boneco de neve e pegue mais uma moeda que está no alto. Siga sempre em frente pulando pelas plataformas. Detone mais um boneco. Agora, você terá que voltar para o início da fase. Para facilitar a sua vida, caia na água até acabar sua energia. No início, siga à esquerda e destrua mais um boneco. Saia da fase. Você conseguiu cinco bonecos e quatro moedas.
FASE 4: HOT SPRINGS
Você está em um pequeno labirinto. Vá pelo lado direito, siga até o final e destrua um boneco verde. Pegue uma moeda, suba a plataforma de cima usando o jato de água que sai da piscina e destrua mais um boneco. Suba no outro jato de água e pegue mais uma moeda. Pule para o outro

lado da plataforma e recolha outra moeda, no alto. No final do corredor, pegue outra moeda (lado direito), siga à esquerda e destrua outro boneco. Suba no trampolim e depois na plataforma ao lado. Neste local, há um boneco vermelho. Não tem como destruí-lo. Suba no jato de água e vá para a plataforma que está no alto. Pule no trampolim e recolha outra moeda. Desça e siga em frente. No final do túnel, passe pela ponte escorregadia e tome cuidado para não cair. Ative o Switch para aumentar o jato de água que fica ao lado da ponte. Assim, você cortará caminho. Continue seguindo em frente, pegue outra moeda no alto (perto da piscina) e, no final do corredor, passe pelas setas para não cair da ponte. Encontre o final da passagem. Aqui, não dá para avançar, pois você ainda não tem o poder de andar pelas esferas. Caia na plataforma inferior, pegue mais uma moeda no jato de água e destrua outro boneco. Siga pelo túnel e saia no começo da fase. Destrua o boneco. Prepare-se para enfrentar o camaleão novamente. Nesta fase, você detonou cinco bonecos e pegou sete moedas.

CHEFE FINAL: CAMALEÃO

Aqui, não tem segredo. A dica é a mesma dos chefes anteriores. Você terá que recolher 125 moedas e chegar em primeiro. Feito isso, veja o final que mostra os seus amigos ganhando uma medalha de bronze. Mas este não é o melhor final.

ROTEIRO 2 – O MELHOR FINAL

Depois de finalizar o game e recolher todas as moedas de bronze, prepare-se. Você pode conferir um final ainda mais bonito e longo. Para isso, seu herói deve ganhar todas as medalhas de prata e ouro. Você terá que usar o mesmo Save Game usado para concluir o jogo com o roteiro anterior. Desta vez, o seu herói já tem todos os poderes do game e pode recolher itens que antes eram impossíveis de pegar.

MUNDO 1: URBAN TRAINING GROUNDS

FASE 1: CITY PARK

Você lembra o trampolim que não podia ser acionado no começo, perto da casa de palha? Agora ele e os outros trampolins de todas as fases estão funcionando. Aproxime-se do trampolim, pule sobre ele e alcance o telhado da casa. Entre no buraco e vá subindo pela árvore, desviando dos troncos que estão caindo. Entre na cabana. Agora, você terá que descer pelo escorregador e recolher as 10 moedas que estão espalhadas. Depois disso, entre no elevador que está no final da descida e detone o boneco. Desça pelo buraco. Observe a animação que mostra onde está o último boneco e destrua-o. Saia da fase.

Dica: toda vez que você pegar a última moeda aparecerá um boneco secreto.

FASE 2: DOWNTOWN

Vá para a loja de brinquedos. Entre naquela porta que você não entrou na primeira vez e pegue uma moeda no começo da esteira. Suba na esteira e, no final, pegue outra moeda. Saia pela porta ao lado e encontre o telhado do prédio. Pegue outra moeda que está ao lado e no alto. Siga em frente, pegue mais uma moeda e destrua as caixas. Recolha algumas vidas extras. Suba para a parte de cima, pule no trampolim e destrua o boneco vermelho. Pegue outra moeda, volte pelas plataformas e detone outro boneco. Nas plataformas que se movem, pegue a última moeda. Detone o boneco que aparece perto da esteira e saia da fase.

FASE 3: THE DOCKS

Logo no início, siga à esquerda, pule no trampolim e pegue uma moeda. Corra em direção ao farol, siga pelas caixas e vá para o outro lado. Pule no trampolim e pegue a última moeda. Feito isso, aparece o último boneco no navio. Destrua-o e saia da fase.

FASE 4: THE MARKETPLACE

Pule no trampolim, pegue duas moedas e destrua o boneco vermelho. Agora siga sempre à direita e encontre mais um trampolim. Veja a última moeda. Não pegue-a agora. Siga à direita, destrua um boneco, volte e pegue a moeda. Feito isso, aparece um boneco no alçapão. Detone este boneco e saia da fase.

MUNDO 2: DESERT TRAINING GROUNDS

FASE 1: THE SPHINX

Agora as setas estão funcionando. Siga para a rampa que fica logo a frente. Para usar as setas, apenas passe por cima delas. Pule na rampa e pegue uma moeda. Acione o Switch que está à esquerda. Uma porta se abrirá. Passe pelas setas e atravesse a passagem antes que ela se feche. Você está dentro do templo. Pegue outra moeda no pilar e destrua um boneco. No final, detone mais um boneco e pegue a última moeda. Saia do templo e pule no trampolim que está à sua frente. Destrua o último boneco. Siga para a outra fase.

FASE 2: THE OASIS

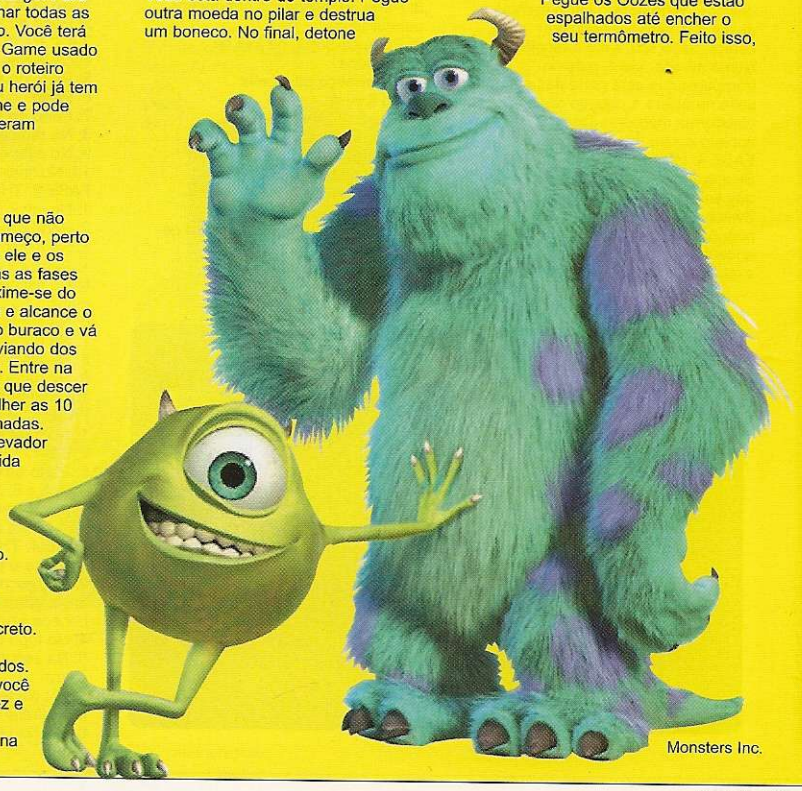
Pule na rampa, pegue uma moeda e entre na caverna ao lado. Pise no Switch para derrubar a nave espacial. Destrua a nave, pegue uma moeda que está perto da cachoeira e observe que neste local tem um boneco preso dentro de uma gaiola. Por enquanto, não dá para fazer nada para libertá-lo. Saia da caverna, suba até o topo do morro e fique na ponta da plataforma (perto da caixa de correios). Veja uma fileira de Oozes indicando o caminho. Caia por eles e alcance a parte superior da caverna. Não acione o Switch agora. Siga à direita, pegue uma moeda e acione o Switch. A gaiola vai se abrir. Passe pelas setas e alcance o boneco antes que a gaiola se feche. Destrua-o e suba novamente para o morro. Caia pelo mesmo local e não entre na caverna. Pule no tapete voador e depois salte no pé de coqueiro. Mate o boneco, pule no trampolim ao lado e pegue a última moeda. Volte e pule no tapete novamente. Salte no outro pé de coqueiro e mate o último boneco. Saia da fase.

FASE 3: THE TOMB

Siga para o templo. Passe pela seta do lado esquerdo e encontre o local onde está o boneco. Destrua-o. Volte, passe pela outra seta do lado direito e pegue a última moeda (no alto). Desça para o subterrâneo e mate o último boneco. Prepare-se para a outra fase.

FASE 4: THE PYRAMID

Pegue os Oozes que estão espalhados até encher o seu termômetro. Feito isso,



Monsters Inc.

Continuação:
FINAL FANTASY 10

seus heróis em Thunder Plais.

THUNDER PLAINS – SOUTH

Durante o percurso de Thunder Plains, você verá algumas pedras com o desenho de um cacto. Caso tenha algum tipo de energia saindo de uma delas, pressione ■ e reverencie a pedra. Você vai precisar fazer isso nas demais pedras. Conforme vai aumentando o número de pedras que você reverencia, fica mais difícil repetir a operação, pois a energia passa a alternar de uma pedra para outra. E mesmo que você já tenha reverenciado uma pedra, ela pode aparecer com o brilho novamente. Neste local, existe uma tempestade que não acaba nunca. Foram construídas torres com a função de para-raio para que os viajantes pudessem passar. Rikku tem pânico de raios. Você precisa desviar dos raios que caem no chão. Toda vez que a tela ficar branca, pressione ✖ e mantenha este botão apertado. Tidus dará um pequeno pulo para trás, esquivando-se do raio. Você vai precisar desviar de no mínimo 200 raios para poder ganhar um item muito importante. Salve o jogo e abra os dois baús que existem do lado esquerdo da tela. Aproxime-se da primeira

pedra com o desenho de um cacto e reverencie-a. Atrás dela existe outro baú. Avance mais um pouco à direita e veja Maechen, o velho que conta as histórias. Escolha a segunda opção. Mais adiante, do lado esquerdo, veja Shelinda. Converse com ela e responda usando qualquer opção. Avance fazendo zigue-zagues na tela para não perder nenhum baú ou pedra com o desenho do cacto (existem duas pedras nesta parte). Ande com cautela em Thunder Plains. Do lado direito, após falar com Shelinda, você verá uma

Continua...

Continuação:
FINAL FANTASY 10

passagem com um baú e uma pedra. Nesta parte, as batalhas são constantes. Caso você perca muito HP nas lutas, use a habilidade Cure de Yuna fora das batalhas para recuperar a energia dos demais heróis. Avance e entre no hotel. Yuna vai querer dormir logo. Organize seu inventário de itens e de armas (opção Auto). Salve o jogo, converse com a recepcionista e durma um pouco (Rest). A partir de agora é imprescindível que você durma sempre que encontrar um hotel, pois o número de batalhas vai aumentar bastante e, com o tempo, seus personagens vão

começar a se sentir cansados. Os turnos das batalhas também ficarão mais curtos e os inimigos atacarão mais. Venda e compre o que achar necessário. Salve o jogo novamente e veja o livro vermelho que está no balcão "A History Of Summoners, Thunder Plains Edition". Escolha a opção "Read" e leia a história. Ela fala sobre os Qactuars que foram aprisionados nas pedras por Lord Gandof e ensina a libertá-los (você precisa reverenciar as pedras). Abra também o livro azul que está na mesa atrás de Lulu. Este livro mostra o seu recorde de desvios dos raios. Quase toda vez que você ler este livro, aparecerá um baú fora do hotel com um item disponível. Após 200 escapadas de raios, aparecerá no baú um item secreto. Converse com todos e deixe Wakka por último. Quando você falar com Rikku, Rin aparecerá. Não deixe de falar com ele. Responda "Okay" para a primeira pergunta e ganhe o 14º livro dos Al bhed. Selecione a primeira opção para responder à segunda pergunta. Fale com ele novamente e depois converse

Continua...

pise somente uma vez no Switch, entre na pirâmide e siga para o lado esquerdo. Destrua um boneco e saia do local. Pise duas vezes no Switch, entre na pirâmide e acabe com o boneco que aparece. Saia novamente do local. Siga para a parte de trás da pirâmide, pule a rampa e pegue a última moeda. Destrua o boneco e saia da fase.

MUNDO 3: ARTIC TRAINING GRONDS

FASE 1: SUGAR SHACK
Siga em frente, pule na esfera e pegue duas moedas. Suba no telhado da casa e, perto da janela, pule na esfera. Recolha mais duas moedas. Chegando na plataforma, mate o boneco e pegue a última moeda. Volte para o início da fase e pule no trampolim. Vá para o pequeno morro, acabe com o último boneco e saia da fase.

FASE 2: THE SKI LIFT
Siga à esquerda, suba na plataforma móvel e pule à direita. Faça o mesmo no trampolim e na esfera. Encontre um lugar secreto. Destrua o boneco e pegue última moeda. Volte para o início da fase, acabe com o boneco e entre na passagem ao lado. Encontre o último boneco e mate-o. Saia da fase.

FASE 3: THE ICEBERG
Vá até o Switch e acione-o. Corra pelas setas e entre no iglu, a "casa de pingüim". Siga à direita, pegue uma moeda, volte e corra pela outra entrada. Pegue mais uma moeda e continue avançando. Acabe com mais um boneco. Suba os degraus à esquerda, destrua outro boneco e siga para o outro lado. Pegue mais uma moeda. Saia pela passagem ao lado e recolha mais duas moedas na descida. Volte para o início da fase e desça a ladeira até encontrar uma esfera. Salte sobre ela e recolha a última moeda. Volte, pule no trampolim que está perto das setas, salte na esfera e chegue na plataforma mais alta. Destrua o último boneco e saia desta fase.

FASE 4: HOT SPINGS
Siga à direita e suba no jato de água que sai da piscina. Vá pelo lado do Switch, continue seguindo em frente e pule na esfera. Você acabou de encontrar um local ainda não explorado. Pise no Switch para aumentar o tamanho do jato de água. Salte no trampolim e depois na esfera. Alcance a plataforma, destrua o boneco e pegue a última moeda. Você está no Scare Island. Entre nesta fase novamente e siga à esquerda. Mate o boneco e siga em frente. Na ponte escorregadia, destrua o último boneco e veja o verdadeiro final do game. Lembre-se de salvar tudo em seu Memory Card.

Monsters Inc.

LOCALIZAÇÃO DAS MOEDAS

MUNDO 1: URBAN TRAINING GROUNDS

FASE 1: CITY PARK
1 até 10: Todas estão no escorregador.

FASE 2: DOWNTOWN
1: Na praça
2: Perto do carrinho de controle remoto
3: Perto do móbile (os brinquedos pendurados)
4: Perto da porta, na loja de brinquedos
5: No começo da esteira
6: No final da esteira
7: No alto e perto da pedra
8: Perto das caixas
9: No trampolim
10: Nas plataformas móveis

FASE 3: THE DOCKS
1: Perto da placa
2: Na sua frente, perto da caixa de correio
3: No alto, perto dos trilhos
4: Na caixa, perto dos trilhos
5 e 6: Em duas caixas e no meio do navio
7: Perto da porta do convés
8: Dentro do convés
9: No trampolim e perto dos trilhos
10: No trampolim e perto do farol

FASE 4: THE MARCKET PLACE
1: Perto da placa
2: Sobre a caixa
3: Na caixa, sobre o degrau
4: Na caixa e perto do alçapão
5: Dentro do alçapão
6: Na gaiola que fica perto dos gongos
7: Perto de um monte de caixas
8 e 9: Logo no início do trampolim
10: No telhado da casa

MUNDO 2: DESERT TRAINING GROUNDS

FASE 1: THE SPHIX
1: No pé da esfinge
2: Perto do símbolo do sol
3 e 4: Perto do símbolo do escaravelho
5: Perto do símbolo do fogo
6: Perto do símbolo dos olhos
7: Perto do símbolo do pé
8: Na rampa
9: No pilar e dentro do templo
10: No final do caminho e no templo

FASE 2: THE OASIS
1: No início da fase
2: Perto da cobra
3: No último pilar da cachoeira
4: Perto da cachoeira no alto
5: Na cachoeira que fica no topo do morro
6: Na ponta do morro
7: Na rampa
8: Na caverna e perto da cachoeira
9: Na parte superior da caverna
10: No trampolim

FASE 3: THE TOMB
1: No trampolim
2, 3 e 4: Perto da caixa vermelha
5: Perto da caixa roxa
6, 7, 8 e 9: Na parte subterrânea do templo, sobre as plataformas
10: No alto e perto do templo

FASE 4: THE PIRAMID
1: Sobre o pé de coqueiro
2: Nos escombros
3: Na primeira pirâmide e perto do boneco azul
4: No topo da primeira pirâmide
5: Na segunda pirâmide e perto da cobra
6 e 7: Na terceira pirâmide (no alto e lado direito)
8 e 9: Na última pirâmide dos lados

Monsters Inc.

direito e esquerdo
10: Na rampa e atrás da pirâmide
MUNDO 3: ARTIC TRAINING GROUNDS
FASE 1: SUGAR SHACK
1: Na plataforma do lado esquerdo e no começo da fase
2: Na plataforma do lado esquerdo e perto do boneco amarelo
3: Perto do boneco laranja e sobre a plataforma
4: No degrau que dá acesso ao telhado da casa
5: Dentro da casa
6 e 7: Na esfera
8 e 9: Na esfera do telhado da casa
10: Na plataforma
FASE 2: THE SKY LIFT
1: No gelo e perto do buraco
2: No gelo e perto do boneco
3: Embaixo das plataformas
4: Na plataforma e perto do trampolim
5: Perto do boneco verde
6: Na descida de snowboarding e perto da árvore
7: No final da descida de snowboarding
8: Na rampa do lado direito e na pista de snowboarding
9: No final da descida de snowboarding
10: No lugar secreto
FASE 3: THE ICEBERG
1: Logo no início
2: Perto do Switch
3: Perto das piranhas
4: Perto do morro
5, 6 e 7: Dentro do iglu (a casa de pingüim)
8 e 9: Na descida do castelo
10: Na esfera e perto do início da fase
FASE 4: HOT SPRINGS
1: Perto do primeiro boneco verde
2: No segundo jato de água
3: No alto e perto da caixa de correio
4: Perto do corredor
5: No trampolim
6: Perto da piscina
7: No alto e perto do jato de água
8: Na esfera
9: No final das esferas
10: Perto do boneco vermelho

METAL GEAR SOLID 2: THE SONS OF LIBERTY
(PlayStation 2)

DICAS DIVERTIDAS

1 - Revistas interessantes
No Shell 1 Core, vá para o elevador e corra para o andar B2. Siga à esquerda e observe as revistas eróticas que estão sobre o armário. Use uma seqüência de socos para derrubá-las. Tome cuidado com o soldado que está patrulhando o local. Pegue todas as revistas que puder e use-as para distrair os soldados. Para fazer isso, acompanhe os movimentos do inimigos e jogue uma revista no local onde ele irá passar. Ao ver a revista, o soldado ficará curioso e se ajoelhará para ver a publicação

2 - Use o banheiro
Quando você passar por BC Connecting Bridge, siga sempre em frente até o Strut-C Dining Hall. No corredor que aparece, entre no banheiro e aproxime-se do vaso sanitário. Feito isso, saia do local e escute o barulho da descarga. É como se Snake desse uma paradinha para tirar a água do joelho. Afinal, ele é praticamente humano.

3 - Acerte as gaivotas
Snake pode detonar algumas gaivotas que aparecem no game. Quando você estiver no estágio Shell 1-2 Connecting Bridge, vá para perto da quinta bomba que Snake deve desarmar e observe as aves. Elas estão voando e algumas estão dormindo por perto. Use a visão em primeira pessoa e atire com a arma PSG1, pois ela tem mira telescópica. Pobres pássaros!

4 - Desligue os rádios
É possível deixar os inimigos confusos e sem comunicação com o resto dos terroristas. Basta atirar em seus rádios (eles ficam na cintura dos guardas ou em suas mãos). Para que isso funcione, dê preferência para a pistola com balas de tranqüilizantes. Quando o equipamento for atingido, faíscas surgirão e o inimigo vai tentar avisar os outros. Mas logo ele perceberá que o rádio não está funcionando.

5 - Caixa de papelão
É muito divertido quando Snake se esconde dentro de uma caixa de papelão, pois a reação dos inimigos varia conforme a situação. Para pegar a caixa, vá para o Deck-D e siga à esquerda. Corra até o final do corredor e pegue-a (Box 1). Se você usar este item para se esconder em cantos de sala e lugares comuns, os inimigos nem perceberão a sua presença. Porém, se você se esconder em corredores ou em lugares estranhos de deixar uma caixa, os inimigos perceberão e ficarão curiosos. Eles chegam a chutar a caixa por várias vezes. Mas alguns não notam a sua presença.

6 - Bata nas paredes e portas
Para "brincar" ou atrair a atenção dos guardas, você pode fazer barulho batendo em portas e paredes. Para isso, pressione ↑ perto de uma parede e aperte ● para bater. Quando isso acontece, os guardas ficam com a "pulga atrás da orelha" e querem saber de onde vem o barulho. Você pode até bater em portas e fazer com que os inimigos saiam das salas.

7 - Armários
Todas vez que você encontrar um armário, não perca tempo. Abra-o. Observe que alguns destes móveis guardam nas portas fotografias e pôsteres de outros personagens e de belas garotas orientais. Algumas ilustrações são muito divertidas e vale a pena até tirar um foto para guardar em seu Memory Card.

8 - Robô de brinquedo
Existe um brinquedo secreto que tem uma pequena metralhadora de verdade. Quando você estiver no Deck-A Crew's Lounge, desça as escadas e entre na sala de máquinas, a Engine Room. Procure por um pequeno robô que está no canto da sala e atire no brinquedo. O pequeno equipamento vai começar a atirar para o mesmo local que ele estava mirando anteriormente. Cuidado para não levar chumbo do robozinho.

9 - Soldados sinistros
Para que esta dica funcione, você precisa finalizar o game e salvar o seu status no Memory Card. Feito isso, jogue novamente e, depois de passar pelo Deck-2 Starboard, aguarde a próxima animação. Corra para o Hold N.1, desça as escadas e tome muito cuidado para não ser visto por ninguém. Observe que desta vez, todos os soldados aparecem

© Disney Enterprises
Monsters Inc.

Continuação:
FINAL FANTASY 10

com Yuna. Após Wakka quase quebrar o seu pescoço, durma novamente. Converse com Wakka e responda "I Know". Fale com Kimahri, Yuna, Auron e por último com Rikku. Um estranho surgirá e tirará uma foto de todos vocês. Entre no hotel e salve o jogo.

THUNDER PLAINS – NORTH
Você vai encontrar um Yellow Shield, um escudo para Tidus que protege o nosso herói contra ataques de raios. Caso você já tenha um escudo, troque-o por este. Siga em direção à seta vermelha. No início desta parte, existem duas entradas no mapa. A entrada do lado esquerdo dá acesso ao hotel, onde você pode salvar o game e descansar. A outra é um atalho que não dá acesso ao hotel. Passe por ela de vez em quando para recolher itens. Observe agora que a primeira pedra não está com a energia. Quando surgir mais de um Qactuar, não tenha dúvida. Chame Yuna e use qualquer Summon (Special Attack). Procure pelas outras pedras nesta parte. Siga em frente e salve o jogo. Vá devagar e prestando muita atenção na tela. Existem três pedras antes do Save Game e outras três após ele. Depois de assitir à animação, siga para a parte de trás do local e encontre outro baú. Mais abaixo você encontrará uma pedra e mais a frente outro baú. Um pouco mais a esquerda existe uma outra pedra. Não se aproxime da seta vermelha ainda. Caso tenha certeza que reverenciou todas as pedras até aqui,

retorne para a primeira pedra em Thuder Plains – South. Caso contrário, volte e reverencie as pedras que faltaram. Pressione ✖ e depois ■. Um fantasma de Qactuar vai sair da pedra e avançar à esquerda. Siga-o a qualquer custo. Não se preocupe se entrar em batalhas, pois ao final do combate, Qactuar estará no

Continua...

Continuação:
FINAL FANTASY 10

mesmo local anterior. Siga-o até uma torre do outro lado. Fique pressionando ■ e ✖ até o radar desaparecer. Tidus reverenciará a torre e você ganhará um baú secreto. Não se preocupe, pois não é possível abrir este baú agora. Salve o jogo e siga o sentido indicado pela seta vermelha.

MACALANIA WOODS SOURH - Você vai chegar em Macalnia Woods, a floresta de cristal. Aproxime-se de Auron e siga-o até o Save Game. Quando você puder controlar Tidus, salve o jogo e ande por baixo. Após os diálogos, retorne e siga por cima. Use as armas que transformam os inimigos em pedra. Cuidado com o inimigo "Blue Element", pois ele tira muito HP do seu herói com a magia "Watera". Use a magia "Thunder" ou "Thundara" de Lulu. Com Kimahri, use o golpe "Lancet" no mostro de três cabeças chamado "Chimera" para roubar mais um Overdrive (Aqua Breath). Suba e, na segunda curva, abra um baú escondido. Continue avançando e converse com o cidadão de Gaudosalan até que ele vá embora. Abra o baú e siga em frente. Deixe todos os Summons com o Overdrive carregado e evite perdê-los em Macalania.

MACALANIA WOODS CENTRALS - Aqui você vai encarar muitas batalhas. Por isso, use Yuna para aumentar a sua experiência. Siga em frente e pegue mais um baú no início da curva que parece

um caracol. No meio do caminho, você encontrará Barthelo. Continue subindo até encontrar o tocador de harpa.

MOTO GP 2
(PlayStation 2)
Modo Legends
Vença os Challenges de 62 a 66. O Challenge 67 será o Modo Legends.

vestidos com cuecas samba-canção.
10 - Mulher sensual
Depois de acompanhar a animação com o coronel Petter Stilman, no Struct-C Dinning Hall, vasculhe a sala. Observe que em um dos cantos da parede existe um quadro que mostra uma morena de tirar o fôlego. Aproxime-se e confira a bela modelo.
11 - Saúde!
Logo no início, se você ficar muito tempo na parte externa do navio e receber muita friagem, Snake poderá pegar uma forte gripe. Se isso acontecer, o nosso agente poderá espirrar e chamar a atenção dos inimigos em momentos nada aconselháveis.

MORTAL KOMBAT 3
Menu secreto 1: Aperte ✖, L1, L2 depois da tela "Prepare For Kombat". Um som especial confirma o truque. Aperte ↑ na opção "Kombat" do Kombat Kube. Você confere uma bateria de trapaças como Free Play (off/on), Smoke (off/on), Fatality Time (on/off) e Level Select (off/on).
Menu secreto 2: Pressione ✖, ●, ▲, R1, R1, R2, R2, R1, R1 na tela de Copyright. Shao Kahn irá dizer "You'll never win". Feito isso, aperte ↑ na opção "Kombat" e confira os novos itens: Round Match (off/on) e 1 Hit Death (off/on).
Continues ilimitados: Aperte ↑, ↑, →, →, ←, ←, ↓, ↓ durante o Modo Story.

MORTAL KOMBAT 4
Códigos de combate
Altere as opções da tela Versus usando os dois controles. Aperte os botões conforme mostramos abaixo:
Soco mortal: 123 123
Modo Noob Saibot: 012 012
Red Rain: 020 020
Combate explosivo: 050 050
Não perde a arma: 002 002
Agarrões desativados: 100 100
Max Damage desativado: 010 010
Armas aleatórias: 111 111
Começa com arma aleatória: 222 222
Muitas armas: 555 555
Combate silencioso: 666 666
Modo cabeção: 321 321
Arenas
Goro's Lair: 011 011
The Well: 022 022
Elder God's: 033 033
Tomb Stage: 044 044
Rain Stage: 055 055
Snake Stage: 066 066
Shaolin Temple: 101 101
Living Forest: 202 202
Prison: 303 303
Ice Pit: 313 313

N

NEED FOR SPEED
Códigos secretos
Carro guerreiro
Use o password TSYBNS. Feito isso, segure L1 + R1 no menu de seleção de carros. Este carro não está disponível no Modo Competition.
Todas as pistas e carro guerreiro
(Player Tournament Mode)
MQKCZL

NEED FOR SPEED 3: HOT PURSUIT
Códigos secretos
Coloque estes truques no lugar do seu nome.
Todos os carros e pistas básicas: SPOILT
Câmeras adicionais: SEEALL
Jaguar XJR-15: 1JAGX
Mercedes Benz CLK GTR: AMGMRC
El Niño Supercar: ROCKET
Pista The Room Toy: PLAYTM
Pista Caverns: XCAV8
Pista Auto Cross: XCNTRY
Pista Space Race: MNBEAM
Pista Scorpio-7: GLDFSH
Pista Empire City: MCITYZ

NHL 99
CÓDIGOS SECRETOS
Entre com um dos truques abaixo para conferir a introdução de um dos estádios do game.
Arrowhead Pond, Anaheim: ANA
FeetCenter, Boston: BOS
Marine Midland Arena, Buffalo: BUF
Canadian Airlines Saddledome, Calgary: CGY
Greensboro Coliseum, Carolina: CAR
United Center, Chicago: CHI
McNichols Sports Arena, Colorado: COL
Reuinion Arena, Dallas: DAL
Joe Louis Arena, Detroit: DET
Edmonton Coliseum, Edmonton: EDM
Miami Arena, Florida: FLO
Great Western Forum, Los Angeles: LOS
Molson Center, Montreal: MON
Nashville Arena, Nashville: NAS ou NSH
Nassau Veterans Memorial Coliseum, New York Islanders: NYI
Madison Square Garden, New York Rangers: NYR
Corel Center, Ottawa: OTT
CoreState Center, Philadelphia: PHI
America West Arena Phoenix: PHO
Civic Arena, Pittsburg: PIT
Kiel Center, St. Louis: STL
Maple Leaf Gardens, Toronto: TOR
GM Place, Vancouver: VAN
MCI Center, Washington: WAS

S

STAR WARS: JEDI STARFIGHTER
(PlayStation 2)
Passords Secretos
Invencível: QUENTIN
Visão do Cockpit desativada: NOHUD
Câmera maluca: DIRECTOR
Imagem de Simon: SIMON

STAR WARS: STARFIGHTER
(PlayStation 2)
Passwords Secretos
Código mestre: OVERSEER
Invencível: MINIME
Nave secreta: BLUENSF
Estágios Multi-player: ANDREW
Câmera do Cockpit desativada: NOHUD
Galeria de naves inimigas: SHIPS
Galeria de naves e elenco: HEROES
Galeria de arte: PLANETS
Controles contrários: JARJAR
Mensagens dos programadores: LTDJG
Tela padrão: SHOTS, SIZZLE ou HOTEL
Ver os programadores: TEAM
Imagem de Simon: SIMON
O dia de trabalho de James: JAMES
Ver os créditos: CREDITS
Vídeo de natal: WOZ
Câmera maluica (Use Select e R1): DIRECTOR

STATE OF EMERGENCY
(PlayStation 2)
DICAS SUICIDAS
1 – Para concluir uma missão ou ativar o próximo objetivo, volte para o local de origem, a sua base.
2 – Evite acertar ou matar pessoas inocentes ou seu herói perderá muitos pontos.
3 - Evite matar de bobeira os policiais, punks e mafiosos. Se um deles for assassinado, outros surgirão para detonar o seu herói.
4 - Sempre que matar um inimigo armado recolha a arma do falecido.
5 – Se você não conseguir completar o seu objetivo, volte para a base e fale com o seu amigo novamente.
6 – Para jogar o inimigo no chão, aperte ■ + ✖ + →/←.
ARMAS
Confira as descrições e detalhes das melhores armas do games.
Shootgun: Basta um tiro perto dos inimigos para eliminá-los com esta arma.
R- 15: Este fuzil acerta vários inimigos ao mesmo tempo.
Rocket Lawcher: Exploda qualquer coisa com essa arma, inclusive grandes contruções.
Grenade Lawcher: Pegue os inimigos de surpresa com este lança-granadas.
Flame Thrower: Queime todos os inimigos que estiverem em sua frente usando este lança-chamas.
Minigun: Muito difícil de encontrar, esta arma é bastante rápida e versátil.
Códigos secretos
Aperte os botões abaixo durante o game e confira os novos resultados. Uma mensagem especial confirma a entrada de cada truque.
Invencível
L1, L2, R1, R2, ✖
Munição infinita
Seu personagem não pode segurar nenhuma arma
L1, L2, R1, R2, ▲
Todas as armas: L1, L1, R2, R2, ✖
Pular a missão: ←, ←, ←, ←, ▲
Seleção de fases:
L1, L2, L2, L2, L1, ✖
Arrancar cabeças: L1, L2, R1, R2, ■
Personagem pequeno:
R1, R2, L1, L2, ✖
Personagem gigante:
R1, R2, L1, L2, ▲
Personagem normal: R1, R2, L1, L2, ● ou R1, R2, L1, L2, ■
Especial: R1, L1, R2, L2, ▲
Policial: Segure L1 e aperte R2, R2, L2, R1
Truques para o Modo Kaos
Tempo ilimitado: L1, L2, R1, R2, ●.
Personagem Bull: →, →, →, →, ✖.
Como alternativa, complete o estágio East Side no Modo Revolution.
Personagem Freak: →, →, →, →, ●. Como alternativa, complete o estágio Chinatown no Modo Revolution.
Personagem Spanky: →, →, →, →, ●. Como alternativa, complete o estágio Mall no Modo Revolution.
Outras dicas
Tempo ilimitado no Modo Kaos
Complete todas as fases do Modo Kaos usando o Modo Arcade.
Estágio Chinatown
Faça 25.000 pontos no Capitol City Mall usando o Modo Kaos.
Estágio East Side
Faça 50.000 pontos no Chinatown usando o Modo Kaos.
Estágio Corporation Central
Faça 100.000 pontos no East Side usando o Modo Kaos.

SYPHON FILTER 3
Modo Hard
Só para os feras
Selecione a opção "New Game" do menu principal. Feito isso, segure ■ + ● + L1 + R2 + Select + ↑ + ✖. Selecione "One Player" e segure ■ + ● + L1 + R2 + Select + ↑ + ✖. Um som irá confirmar a entrada do truque.
Seleção de fases
Complete o jogo no nível difícil e confira a nova opção "Level Select".

3XTREME
CÓDIGOS SECRETOS
Selecione a opção "Memory Card" no menu principal. Pressione ← ou → para abrir a tela de códigos. Feito isso, entre com os seguintes truques:
Todos os alienígenas: ASTROMEN
Todos os humanos: RATPACK
Todos os monstros: SCREAM
Todos os personagens: GENEPOOL
Todas as pistas de Freestyle: TRIXXY
Todas as pistas de Exhibition: VOUYEUR
Jogue como Dominique: DOMINIQUE
Jogue como TP: TP
Jogue como Lug Nut: LUGNUT
Jogue como Geep: GEEP
Jogue como Nyub: NYUB
Jogue como Bink: BINK
Jogue como o "Carro Vermelho": REDCAR
Jogue como o "Carro Azul": BLUECAR
Jogue como o "Carro Branco": WHITECAR
Todos os carros: SMOKEY

Point
Games - Miniaturas

Reserve já o seu !!!
SEDEX para todo o Brasil
"Controles e Acessórios para todos os consoles"
02 vezes sem juros ou financiamento em até 12 vezes
Visite nosso Site: www.pointminiaturas.com.br
Endereço Rua Major Solon, 293 – Cambuí – Campinas – SP
Fone: (019) 3232 5488 – email: pointminiaturas@pointminiaturas.com.br

GameSha

Aqui você encontra centenas de códigos inéditos de GameShark para os melhores jogos do PS1 e PS2. Divirta-se!

FINAL FANTASY 8
Sem batalhas aleatórias
80077B18 000C
Uma luta por nível
800779B4 03E8
800779B6 03E8
800779B8 03E8
800779BA 0000
800779BC 0000
800779BE 0000
Luta com AP no máximo
80077A00 00FF
80077A02 00FF
80077A04 00FF
Melhor velocidade na batalha
800775C0 0FA0
800775C4 0FA0
80077790 0FA0
80077794 0FA0
80077960 0FA0
80077964 0FA0
Controle de Slot - Limit Selphie
(Aperte L1 + ●, L2 + ●, R1 + ●, R2 + ●, L1 + R1 + ● ou L2 + R2 + ●)
D00EFFE0 0001
800EFFE0 0003
D00EFFE0 0002

NFL 2K2
(PlayStation 2, GameShark 2 2,0 ou superior)
Código obrigatório
EC87CCC81443780C
Time da casa com 100 pontos
3C0410D01456E781
3C01C8701456E781
3C0FAF741456E781
3C0FB9F01456E781
Time da casa com nenhum ponto
3C0410D01456E7A5
3C01C8701456E7A5
3C0FAF741456E7A5
3C0FB9F01456E7A5
Time da casa com Timeouts ilimitados
4C0410D41456E7A8
Time da casa sem Timeouts
4C0410D41456E7A5
Time desafiante com 100 pontos
3C0410E41456E781
3C01C8781456E781
3C0FAF841456E781
3C0FB9DC1456E781
Time desafiante com nenhum ponto
3C0410E41456E7A5
3C01C8781456E7A5
3C0FAF841456E7A5
3C0FB9DC1456E7A5
Time desafiante com Timeouts ilimitados
4C0410E81456E7A8
Time desafiante sem Timeouts
4C0410E81456E7A5
"1st Down" (aperte Select + R1)
0C06F7FE1456B80B

Continua...

D

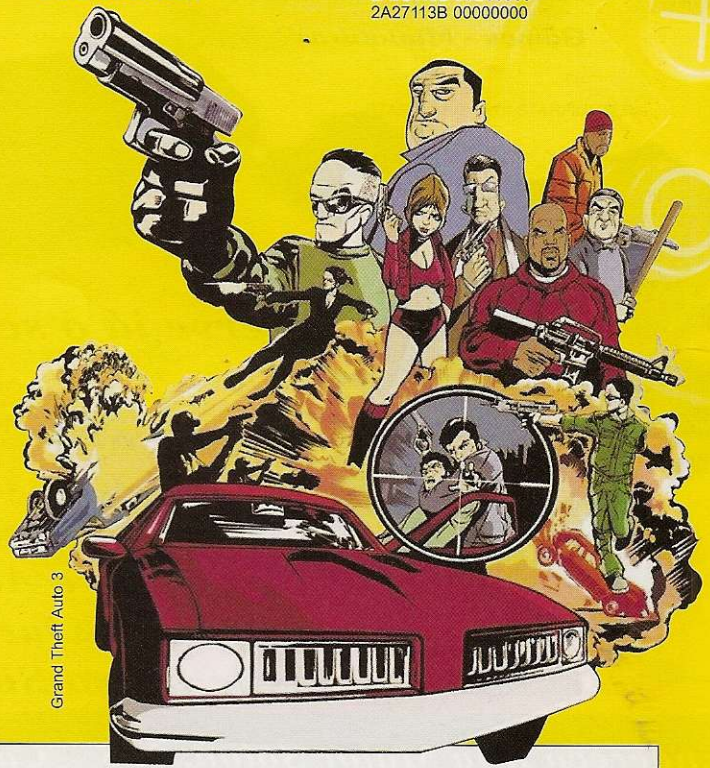
DRAKAN: THE ANCIENT'S GATES
(PlayStation 2, GameShark 2 2,0 ou superior)
Código obrigatório
0E3C7DF21853E59E
EEB2A8C6BCF4A112
Dinheiro no máximo
DE4F355E3BA89AC8
Energia ilimitada
DE4F354A2F4344C8
Máximo de Skill Points
DE4F356A2F439AC8
Fase rápida
DE4F35623BA89AC8

E

ECCO THE DOLPHIN: DEFENDER OF THE FUTURE
(PlayStation 2, GameShark 2 2,0 ou superior)
Código obrigatório
0E3C7DF21853E59E
EE8ED896BCE19552
Todas as fases
DEB6604EBBA89A82
DEB6604ABCA99B92
Todas as fases e "Vitalits"
DE564676DBC8BAA2
DE564672DBC8BAA2
DE56467EDBC8BAA2
DE56467ADBC89BA2
DE564606DBC8BA84
DE564602BDC8BAA2
DE56460EDBC89C84
DE56460ABCC8BAA2

G

GRAND THEFT AUTO 3
Jogo também conhecido como GTA 3
(PlayStation 2, GameShark 2 2,0 ou superior)
Código obrigatório
FA7A006E 32C67C41
Energia ilimitada
2AACC91F 3C0242C8
2AA8C91F 0C0A4558
2A94C91F 44820800
2A90C91F 0809E9F2
2A9CC91F E4410300
2A572928 08030088
Armadura ilimitada
2A98C91F 3C02447A
2A84C91F 0C0A4558
2A80C91F 44820800
2A8CC91F 0809E9FA
2A88C91F E4410304
2A2B3C52 0803008D
Nunca procurado
2AFB2AF0 03E00008
2AE72AF0 00000000
Nenhum carro pode bater
2A2B39CF 03E00008
2A1739CF 00000000
Dinheiro máximo
2A930C19 05F5E0FF
2A9F0C19 05F5E0FF
Todas as armas com munição ilimitada
2AD33AC9 00000000
2AB33ACA 00000000
Todas as armas com munição ilimitada
(dentro do carro)
2A073ACC 00000000
2AE73ACC 00000000
Todas as armas
0A535B01 00000064
Pedestres idiotas
2A5B3882 03E00008
2A473882 00000000
Policiais idiotas
2ADB3862 03E00008
2AC73862 00000000
Bombeiros idiotas
2A5B3845 03E00008
2A473845 00000000
Médicos idiotas
2A6B3847 03E00008
2A573847 00000000
Bombeiros e médicos idiotas
2AAB3856 03E00008
2A973856 00000000
Carros não param no semáforo
2A0B22FD 03E00008
2AF722FD 24020000
Energia e armadura ilimitadas
(para todo mundo)
2A3B113B 03E00008
2A27113B 00000000


Grand Theft Auto 3

rk

H

HOT SHOTS GOLF 3
(PlayStation 2, GameShark 2 2,0 ou superior)
Código obrigatório
0E3C7DF21853E59E
EE8D8B1EBCBA0D82
Máximo de pontos no jogo
(primeiro jogador)
DE4B9F02BCB8DDC2
"Pinch Hit Coupons" ilimitado
FE47FAFDBCA99B96
Todos os itens
DE47FA3EBFAC9E86
DE47FA3ABFAC9E86
DE47FAC6BFAC9E86
DE47FAC2BFAC9E86
DE47FACEBFAC9E86
DE47FACABFAC9E86
DE47FAD6BFAC9E86
DE47FAD2BFAC9E86
DE47FADEBFAC9E86
DE47FADABFAC9E86
DE47FAE6BFAC9E86
DE47FAE2BFAC9E86
DE47FAEEBFAC9E86
DE47FAEABFAC9E86
DE47FAF6BFAC9E86
FE47FA3DBCA99B86
CE47FACCBCA99E86
Todos os personagens
DE47FA1EBFAC9E86
DE47FA1ABFAC9E86
DE47FA26BFAC9E86
CE47FA22BCA99E86
FE47FA2CBCA99B86

K

KNOCKOUT KINGS 2002
(PlayStation 2, GameShark 2 2,0 ou superior)
Código obrigatório
0E3C7DF21853E59E
EE8B7E3ABCCA4112
Pontos ilimitados de criação
FEBE644EBCA99B4B
FEABA39ABCA99B4B
ITENS NO MÁXIMO
Power
FEBE6476BCA99B82
Speed
FEBE6471BCA99B82
Stamina
FEBE6470BCA99B82
Chin
FEBE6473BCA99B82
Heart
FEBE6472BCA99B82
Cuts
FEBE647DBCA99B82
Status do personagem
DEBE6476BBA89A82
CEBE6472BCA99A82
Energia ilimitada para os dois jogadores
FEBE6EFBBCA99B87
Stamina ilimitada para os dois jogadores
DE8898A6BF899B8B
KO fácil para os dois jogadores
FEBE6EF9BCA99B87
Modo Turbo
DE97DC96BCA99B84
Invisível
DE97DC92BCA99B84
Lutadores gigantes
DE97DC9EBCA99B84
Lutadores pequenos
DE97DC9ABCA99B84
Cabeça de balão
(quando recebe socos)
DE97DC86BCA99B84
DE97DC8EBCA99B84
PRIMEIRO JOGADOR
Energia ilimitada
FEBE6EFBBCA99B85
KO fácil
FEBE6EF9BCA99B85
SEGUNDO JOGADOR
Energia ilimitada
FEBE6EFBBCA99B86
KO fácil
FEBE6EF9BCA99B86

M

MISTER MOSQUITO
(PlayStation 2, GameShark 2 2,0 ou superior)
Código obrigatório
0E3C7DF21853E59E
EE886932BCB95112
Todas as cores
CEA642D6BCA99A82
Todos os tanques extras
CEA6408EBCA99B93
Corações no máximo
CEA563FEBCA99B97
Energia no máximo
CEA56CF2BCA99BAB
"Quick Suck'n"
CEA5639CBCA9DD83
100% de sangue extra
CEA6404ABCA99BD3

R

ROSWELL CONSPIRACIES: ALIENS, MYTHS & LEGENDS
(GameShark 3,2 ou superior, versão americana)
Todas as fases liberadas, exceto a oitava. Use a opção "Continue".
8009db400010
Munição ilimitada
800961c02400
Recarregar energia (Fase 1)
(aperte L1)
d006f512fbff
800ea55a0064
d006f512fbff
800ea55e0064
d006f512fbff
800ea5620064
Recarregar energia (Fase 2)
(aperte L1)
d006f512fbff
800e145a0064
d006f512fbff
800e145e0064
d006f512fbff
800e14620064
Recarregar energia (Fase 3)
(aperte L1)
d006f512fbff
800e4b720064
d006f512fbff
800e4b760064
d006f512fbff
800e4b7a0064
Recarregar energia (Fase 4)
(aperte L1)
d006f512fbff
800d9cee0064
d006f512fbff
800d9cf20064
d006f512fbff
800d9cf60064
Recarregar energia (Fase 5)
(aperte L1)
d006f512fbff
800f28420064
d006f512fbff
800f28460064
d006f512fbff
800f284a0064
Recarregar energia (Fase 6)
(aperte L1)
d006f512fbff
800e62660064
d006f512fbff
800e626a0064
d006f512fbff
800e626e0064
Recarregar energia (Fase 7)
(aperte L1)
d006f512fbff
800e289a0064
d006f512fbff
800e289e0064
d006f512fbff
800e28a20064
Recarregar energia (Fase 8)
(aperte L1)
d006f512fbff
800df4260064
d006f512fbff
800df42a0064
d006f512fbff
800df42e0064
Recarregar energia (Fase 9)
(aperte L1)
d006f512fbff
800f074a0064
d006f512fbff
800f074e0064
d006f512fbff
800f07520064
Recarregar energia (Fase 10)
(aperte L1)
d006f512fbff
800e01560064
d006f512fbff
800e015a0064
d006f512fbff
800e015e0064
Recarregar energia (Fase 11)
(aperte L1)
d006f512fbff
800dcd4a0064
d006f512fbff
800dcd4e0064
d006f512fbff
800dcd520064
Recarregar energia (Fase 12)
(aperte L1)
d006f512fbff
800e7cc20064
d006f512fbff
800e7cc60064
d006f512fbff
800e7cca0064
Recarregar energia (Fase 14)
(aperte L1)

Continuação: NFL 2K2

4C0413BC1456E7A6
0C06F7FE1456B80B
4C0413C01456E7A6
0C06F7FE1456B80B
4C0412441456E7A6
0C06F7FE1456B80B
4C0414541456E7A6
"4th Down" (aperte Select + R2)
0C06F7FE1456B20B
4C0413BC1456E7A1
0C06F7FE1456B20B
4C0413C01456E7A1
0C06F7FE1456B20B
4C0412441456E7A1
0C06F7FE1456B20B
4C0414541456E7A1
Fim do primeiro quarto
(aperte Select + L1)
0C06F7FE1456AC0B
1C041008D456E7A5
Mais tempo
(aperte Select + L2)
0C06F7FE1456B10B
1C041008D5C8E7A5
Começa no segundo quarto
4C0D77581456E7A7
Começa no terceiro quarto
4C0D77581456E7A8
Começa no quarto quarto
4C0D77581456E7A1
Máximo de status para os jogadores
(por slot)
Slot 1
1C6896B0F87A4B81
1C6896B4F87A4B81
1C6896B8F87A4B81
1C6896BCF87A4B81
1C6896C0F87A4B81
1C6896C4F87A4B81
1C6896C8F87A4B81
1C6896CCF87A4B81
1C6896D0F87A4B81
Slot 2
1C689980F87A4B81
1C689984F87A4B81
1C689988F87A4B81
1C68998CF87A4B81
1C689990F87A4B81
1C689994F87A4B81
1C689998F87A4B81
1C68999CF87A4B81
1C6899A0F87A4B81
Slot 3
1C689850F87A4B81
1C689854F87A4B81
1C689858F87A4B81
1C68985CF87A4B81
1C689860F87A4B81
1C689864F87A4B81
1C689868F87A4B81
1C68986CF87A4B81
1C689870F87A4B81

Continua...

Continuação: NFL 2K2

Slot 4
1C689820F87A4B81
1C689824F87A4B81
1C689828F87A4B81
1C689B2CF87A4B81
1C689B30F87A4B81
1C689B34F87A4B81
1C689B38F87A4B81
1C689B3CF87A4B81
1C689B40F87A4B81
Slot 5
1C689BF0F87A4B81
1C689BF4F87A4B81
1C689BF8F87A4B81
1C689BFCF87A4B81
1C689B00F87A4B81
1C689B04F87A4B81
1C689B08F87A4B81
1C689B0CF87A4B81
1C689B10F87A4B81
Slot 6
1C689AC0F87A4B81
1C689AC4F87A4B81
1C689AC8F87A4B81
1C689ACCF87A4B81
1C689AD0F87A4B81
1C689AD4F87A4B81
1C689AD8F87A4B81
1C689ADCF87A4B81
1C689AE0F87A4B81
Slot 7
1C689D90F87A4B81
1C689D94F87A4B81
1C689D98F87A4B81
1C689D9CF87A4B81
1C689DA0F87A4B81
1C689DA4F87A4B81
1C689DA8F87A4B81
1C689DACF87A4B81
1C689DB0F87A4B81
Slot 8
1C689C60F87A4B81
1C689C64F87A4B81
1C689C68F87A4B81
1C689C6CF87A4B81
1C689C70F87A4B81
1C689C74F87A4B81
1C689C78F87A4B81
1C689C7CF87A4B81
1C689C80F87A4B81
Slot 9
1C689F30F87A4B81
1C689F34F87A4B81
1C689F38F87A4B81
1C689F3CF87A4B81
1C689F40F87A4B81
1C689F44F87A4B81
1C689F48F87A4B81
1C689F4CF87A4B81
1C689F50F87A4B81
Slot 10
1C689F00F87A4B81
1C689F04F87A4B81
1C689F08F87A4B81
1C689F0CF87A4B81
1C689F10F87A4B81
1C689F14F87A4B81

d006f512fbff
800f392e0064
d006f512fbff
800f39320064
d006f512fbff
800f39360064
Recarregar energia (Fase 15)
(aperte L1)
d006f512fbff
800e9cae0064
d006f512fbff
800e9cb20064
d006f512fbff
800e9cb60064
Recarregar energia (Fase 16)
(aperte L1)
d006f512fbff
800ebb7e0064
d006f512fbff
800ebb820064
d006f512fbff
800ebb860064
Recarregar energia (Fase 17)
(aperte L1)
d006f512fbff
800d9d160064
d006f512fbff
800d9d1a0064
d006f512fbff
800d9d1e0064

S

SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER

(PlayStation 2, jogo europeu, GameShark 2 ou superior)
Código principal e obrigatório
0E3C7DF21645EBB3
0C09B803F88D0A0F
Todos os campeonatos
Complete o primeiro nível para habilitar este truque
2C3352A3F8FCFDFF
2C3352A5F8FCFDFF
2C3352A7F8FCFDFF
2C3352A9F8FCFDFF
2C3352ABF8FCFDFF
2C3352ADF8FCFDFF
2C3352AFF8FCFDFF
2C3352B1F8FCFDFF
2C2BC3A7F8FC7FFF
2C2BC837F8FCFEF1
2C2BC8ABF8FCFEF1
CÓDIGOS ESPECIAIS
Os truques estarão disponíveis no menu Cheat
Especial sempre ativado
2C2BC3E3F8FCFEF1
Modo cabeção
2C2BC3FBF8FCFEF1
Velocidade duas vezes mais rápida
2C2BC3F7F8FCFEF1
Gravidade pela metade
2C2BC3EFF8FCFEF1
Modo Kid
2C2BC3DFF8FCFEF1
Prancha metálica
2C2BC3FFF8FCFEF1
Equilíbrio perfeito
2C2BC3E7F8FCFEF1
Manobras rápidas
2C2BC3F3F8FCFEF1
Supergiro
2C2BC3EBF8FCFEF1
The Flipside
2C2BC303F8FCFEF1

SLED STORM

(PlayStation 2, GameShark 2 2,0 ou superior)
Código obrigatório
0E3C7DF21853E59E
EE91C3CEBCD6186A
Superpontuação
DE2E3C2EBCB8DDC2
Todos os corredores
DE2E29BABDAA9C84
FE2E2946BCA99B84
TODAS OS NÍVEIS LIBERADOS
(por personagem)
Zoe
FE2E297DBCA99B84
CE2E297CBCA99C84
CE2E297EBCA99C84
FE2E2978BCA99B84
Gavin
FE2E292FBCA99B84
DE2E292EBDAA9C84
FE2E292ABCA99B84
Tracey M
FE2E29D9BCA99B84
CE2E29D8BCA99C84

CE2E29DABCA99C84
FE2E29E4BCA99B84
Alix
FE2E288BBCA99B84
DE2E288ABDAA9C84
FE2E2896BCA99B84
Rallins
CE2E2844BCA99C84
DE2E2846BDAA9C84
Nicklas
FE2E2877BCA99B84
DE2E2876BDAA9C84
FE2E2872BCA99B84
S. Griffin
FE2E2821BCA99B84
CE2E2820BCA99C84
CE2E2822BCA99C84
FE2E282CBCA99B84
Psymon
FE2E28D3BCA99B84
DE2E28D2BDAA9C84
FE2E28DEBCA99B84
Todos os troféus
("All Levels Unlocked")
FE2E2E07BCA99B84
BE2E2E06BCB49B84
F1FDFDF9BCA99B83
CE2E2E2ABCA99C84
FE2E2E34BCA99B84
Todos os adversários
DE2E297ABDAA9C84
DE2E292ABDAA9C84
DE2E29E6BDAA9C84
DE2E2896BDAA9C84
DE2E2842BDAA9C84
DE2E2872BDAA9C84
DE2E282EBDAA9C84
DE2E28DEBDAA9C84
Todos os HoverSleds liberados
FE2E2972BCA99B84
FE2E292CBCA99B84
FE2E29DEBCA99B84
FE2E2888BCA99B84
FE2E2845BCA99B84
FE2E2874BCA99B84
FE2E2826BCA99B84
FE2E28D0BCA99B84
TODOS OS TRENÓS
(por personagem)
Zoe
DE2E294ABDAA9C84
DE2E2956BDAA9C84
DE2E2952BDAA9C84
DE2E295EBDAA9C84
DE2E295ABDAA9C84
DE2E2966BDAA9C84
DE2E2962BDAA9C84
DE2E296EBDAA9C84
DE2E296ABDAA9C84
DE2E2976BDAA9C84

Gavin
CE2E2904BCA99C84
DE2E2906BDAA9C84
DE2E2902BDAA9C84
DE2E290EBDAA9C84
DE2E290ABDAA9C84
DE2E2916BDAA9C84
DE2E2912BDAA9C84
DE2E291EBDAA9C84
DE2E291ABDAA9C84
DE2E2926BDAA9C84
CE2E2922BCA99C84
Tracey M
DE2E2936BDAA9C84
DE2E2932BDAA9C84
DE2E293EBDAA9C84
DE2E293ABDAA9C84
DE2E29C6BDAA9C84
DE2E29C2BDAA9C84
DE2E29CEBDAA9C84
DE2E29CABDAA9C84
DE2E29D6BDAA9C84
DE2E29D2BDAA9C84
Alix
CE2E29E0BCA99C84
DE2E29E2BDAA9C84
DE2E29EEBDAA9C84

DE2E29EABDAA9C84
DE2E29F6BDAA9C84
DE2E29F2BDAA9C84
DE2E28FEBDAA9C84
DE2E28FABDAA9C84
DE2E2886BDAA9C84
DE2E2882BDAA9C84
CE2E288EBCA99C84

Rallins

DE2E2892BDAA9C84
DE2E289EBDAA9C84
DE2E289ABDAA9C84
DE2E28A6BDAA9C84
DE2E28A2BDAA9C84
DE2E28AEBDAA9C84
DE2E28AABDAA9C84
DE2E28B6BDAA9C84
DE2E28B2BDAA9C84
DE2E28BEBDAA9C84

Niklas

CE2E284CBCA99C84
DE2E284EBDAA9C84
DE2E284ABDAA9C84
DE2E2856BDAA9C84
DE2E2852BDAA9C84
DE2E285EBDAA9C84
DE2E285ABDAA9C84
DE2E2866BDAA9C84
DE2E2862BDAA9C84
DE2E286EBDAA9C84
CE2E286ABCA99C84

S. Griffin

DE2E287EBDAA9C84
DE2E287ABDAA9C84
DE2E2806BDAA9C84
DE2E2802BDAA9C84
DE2E280EBDAA9C84
DE2E280ABDAA9C84
DE2E2816BDAA9C84
DE2E2812BDAA9C84
DE2E281EBDAA9C84
DE2E281ABDAA9C84

O que é GameShark?

O GameShark é um acessório que serve para fazer trapaças nos jogos. Com ele, é possível, por exemplo, conseguir vidas infinitas, pular fases, ganhar superpoderes e conferir o final do game sem nunca ter jogado. Alguns truques vão além disso e seu herói pode até voar, atravessar paredes e outras ações impossíveis de se fazer sem este acessório. Os códigos publicados nesta sessão devem ser adicionados em seu GameShark através da interface gráfica que aparece na tela. Existem vários modelos e tipos de GameShark, por isso, as telas e comandos para inserir estes truques podem variar de modelo para modelo. Todos os truques que separamos são exclusivos para os modelos de GameShark da InterAct. Portanto, se você estiver usando outro modelo similar (Action Replay, Exploder e outros), a maioria dos truques não funcionará. Para mais detalhes, entre em contato conosco através do nosso e-mail playstation@europanet.com.br.

Psymon

DE2E282ABDAA9C84
DE2E2836BDAA9C84
DE2E2832BDAA9C84
DE2E283EBDAA9C84
DE2E283ABDAA9C84
DE2E28C6BDAA9C84
DE2E28C2BDAA9C84
DE2E28CEBDAA9C84
DE2E28CABDAA9C84
DE2E28D6BDAA9C84

W

WOODY WOODPECKER
(PlayStation 2, GameShark 2 2,0 ou superior)
Código obrigatório
FA7A006E 32C74BA1
Vidas infinitas
1AB55CCA 0000000A
Dinheiro no máximo
1AB95CCA 0000270F
Special Movies ilimitados
1ABD5CCA 00000063

1C689F18F87A4B81
1C689F1CF87A4B81
1C689F20F87A4B81

SHADOW MAN: 2ECOND COMING
(PlayStation 2, GameShark 2 2,0 ou superior)
Código obrigatório
0E3C7DF21853E59E
EE81C256BCC80902
Supersalto
(aperte ✖ e salve o jogo antes)
0EAF7EF8BCA95A82
DE8EAC3E02ADABC3
0EAF7EF8BCB95A82
DE8EAC3E02ADAB03
Invencível
DE8E3EEEBF899B8B
DE8E3EEABCA99B83
Modo Blurry
Não use com o Modo Black Sabbath Video
FE93385DBCA99B93
FE93385FBCA99B93
Modo Black Sabbath Video
Não use com o Modo Blurry
FE93385DBCA99B82
FE93385FBCA99B82

Play Shop

Para anunciar ligue para Nickolas (11) 3038-5098, Elisangela (11) 3038-5091
ou envie um e-mail para publicidade@europanet.com.br

Passaro's Games

Venda de Aparelhos novos e seminovos
Acessórios em geral

Todos com garantia

Enviamos sedex para todo Brasil

Fone: (011) 229-8334 / 9672-5187 / 9639-0298
Com Robson.

Games Station

- Vendas de consoles, jogos e acessórios originais do PlayStation 2.
- Salas Multiplayer para até 4 jogadores com Home Theater.
- GameShark 2 e SharkPort
- Pistola Guncon 2 e Volante Force Feedback

EM BREVE:
- PlayStation 2 para jogar pela Internet (com banda larga)
- Óculos Eye-Trek para "mergulhar" no jogo
- Kits com Playstation 2 para festas

End.: Canal 6, 117 - lojas 17/18 - Ponta da Praia - Santos - SP
www.gamestation.com.br TEL.: (13) 3273-2579

GAMES TEC

Vendas, assistencia e suporte Tecnico p/ todo Brasil via *SEDEX*

TEL: (0XX11) 6554-3059
www.tecgames.net

FONG GAMES

Venda de consoles, jogos e acessórios em geral:

- Playstation 2
- Game Cube
- XBOX
- Playstation One
- Nintendo 64
- Game Boy Advanced
- Game Boy Color

Venda para todo o Brasil VIA SEDEX

Av. Paulista, 1098/1114 - Loja 75
São Paulo/SP
Fone/FAX: (011) 3265-7075

Point Games - Miniaturas

Venda de consoles, jogos e acessórios

SEDEX para todo o Brasil

Reserve já o seu !!!

02 vezes sem juros ou financiamento em até 12 vezes
Visite nosso Site: www.pointminiaturas.com.br

Endereço Rua Major Solon, 293 - Cambuí - Campinas - SP
Fone: (019) 3232 5488 - email: pointminiaturas@pointminiaturas.com.br

Disk Games

- Compra / Venda
- Locação
- Assist. Técnica
- Jogos
- Acessórios
- Brinquedos
- Entrega

Visite nosso site:
www.diskgames.com.br

Entregamos Via Sedex p/ Todo o Brasil

- (19) 3242-0541

Av. Alberto Sarmento, 725 - Bonfim
CEP 13070-011 - Campinas / SP

Tilty's

- Destravamento do PS2 na Hora (chip V-Tec)
- Consertos de games de todas as marcas
- Serviços com garantia
- Vendas de aparelhos novos e usados
- Facilitamos o pagamento em até 6 vezes
- Despachamos via Sedex

Rua Coelho Lisboa, 333 - Tatuapé
Fone: 6191-3000 / 6193-7163

METRÓPOLE games

COMPRA, VENDA E TROCA

SUPER NINTENDO
NINTENDO GAMECUBE
NINTENDO 64
Sega Dreamcast

Viad. Sta. Ifigenia, 66 - Box 410 - CEP: 01033-050
Centro - São Paulo - (Ao Lado do Colégio São Bento)
Tel.: (11) 3328-6823 / (11) 3328-6824

OLYMPIC GAMES®

- COMPRA
- VENDA
- NOVOS
- USADOS
- ACESSÓRIOS
- CARTUCHOS
- CD´S

CONFIRA "OS MELHORES PREÇOS DO MERCADO"

FONE/FAX. (011) 6236-5497
ENVIAMOS P/ TODO BRASIL VIA SEDEX
www.clubedoplaystation2.hpg.com.br

PORÃO GAMES

Locação de cartuchos, CDs e salas de jogos.

Há Mais de 10 anos

Enviamos via Sedex

Vendas de acessórios e consoles.
Assistência técnica especializada.
F:(15)282-1813 / (15) 284-5797
Linha Direta Porão Games
(15) 9709-0900
www.poraogames.com.br

ELP GAMES

Assistência Técnica
Autorizada em games e brinquedos

Sedex para todo o Brasil

Fone: (11) 3645-3005 – 3831-0515

- Venda de games novos e semi-novos com garantia
- Venda de jogos e acessórios em geral
- Assistência técnica para lojistas com preços especiais

VISITE NOSSO SITE - www.helpgames.com.br

Rua Albion, 513 - Lapa helpgames@terra.com.br

O MUNDO DOS GAMES

COMPRA VENDA TROCA LOCAÇÃO

GAME OVER

GAMES, CDS E CARTUCHOS
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
DESPACHAMOS VIA SEDEX

FONE: (11) 3998-0123 FONE/FAX: (11) 3992-2350

PLAYTIME GAMES
Venda Troca
Assistência Técnica Especializada
PLAYSTATION 2
PLAYSTATION
DREAMCAST
NINTENDO 64
GAMEBOY
CLASSICS
MasterCard VISA
Desbloqueio - Transcodificação - Peças - Modchips
Rua Sta Ifigênia 213 1° andar Sala 11 - Tel. (11) 33621327
Rua Sta Ifigênia 361 Loja 24 - Tel. (11) 33380013

NIKA'S GAMES
VENDA - TROCA - LOCAÇÃO - COMPRA
LINHA COMPLETA DE NOVOS E SEMI-NOVOS
PlayStation PSone PS2 PlayStation.2 GAME BOY
Central de Vendas
(0XX11) 3975-2737
Fax: (0XX11) 3921-2456
Rua Parapuã, 100 - Freguesia do Ó
Site: www.nikasgames1.hpg.com.br

Planet Game
www.planetgame.com.br
Tudo em Video Game e Acessórios
Enviamos para todo Brasil
• Preços especiais p/ Lojista
Financiamento em até 12 Vezes*
* Somente para Estado de S.Paulo
Atendimento Lojista
(15) 321-78341
Sorocaba - SP
Atendimento Cliente
(15) 211-3582

STAR PRESENTES
Venda de Videogames
N64 • PlayStation • PlayStation 2
Gameboy Advanced • Super Nes
Enviamos por Sedex para todo o Brasil
ACESSÓRIOS EM GERAL
Rua Barão de Itapetininga, 88 – loja 13
e-mail: infor@inforgames.com.br
(0xx11) 3255-3457/ 3331-5233

COMPANY GAMES
Confira!
Assistência Técnica
Vende, compra e troca
– Consertos em 30 minutos.
– Pagamento facilitado.
– Enviamos produtos para todo o Brasil, PlayStation e outros.
Rua Luiz Gama, 220 - Guarulhos - SP
Tel/Fax: (11) 209 - 0481 / 6472 - 1027

VIRTUAL GAMERS
Loja especializada em Videogames Psone, PS2, Xbox, GameCube e Outros. Cd´s e acessórios em promoção.
TEMOS ASSISTÊNCIA TÉCNICA
(11) 5851 5236
COMPRA E VENDA
Rua Pietro Cassella, 3A - Jardim São João - Sto Amaro - SP

SUPER Play Games
Vendas • PS One
Playstation II • Super Ness
DreamCast • N 64 e acessórios
Aceitamos cartões de crédito
CURITIBA-PR
F: (041) 322-2240 / (041) 223-8561.
Despachamos via Sedex.

PLANET GAMES
Vende - Troca - Aluga
Novos - Semi-novos
Playstation 2,
Dreamcast, PSone,
Nintendo 64,
Game Boy Advance,
Game Cube,
Super Nes,
Acessórios
Compre também através de nossa loja virtual
Facilitamos Pagamentos:
- 5X cheque ou cartão até 10X
- Despachamos via Sedex
- Assistência Técnica
Fone: (11) 6987-2641/6949-5195
www.planetshopping.com.br
Av. Mendes da Rocha, 95
Vila Sabrina - SP

DRAGOON GAMES
• TUDO EM VÍDEO-GAMES
• FINANCIAMOS ATÉ 6 VEZES
• ASSISTÊNCIA TÉCNICA
• DESTRAVAMOS PLAY 2
• CDS EM PROMOÇÃO
TEL. (0XX11) 3846-1470 / 3846-4375
Sedex para todo o Brasil
R. SILVÂNIA, 157 - SÃO PAULO - SP
(TRAV. AV. STO. AMARO, ALT. 1.501)
www.dragoon.com.br

FRATELLO GAMES

Assistência Técnica Especializada

- Desbloqueio,
- Transcodificação,
- Consertos em Geral,
- Orçamento feito na hora,
- Componentes para Consertos,
- Acessórios em Geral,
- Venda - Troca - Compra

Facilitamos o Pagto
Atendemos via
Sedex p/ todo o BRASIL
Loja 1
Rua Sta. Ifigênia, 295
2 Andar - Sala 215 e 216
Fone: (11) 3362-2206
Fone/Fax:(11)3224-9418
Loja 2
Rua Sta. Ifigênia 304
Box 1 – Fone: 222-9755
Centro – São Paulo
CEP 01207-001

Visite nosso site

www.fratellogames.com.br

Front Games

Promoção de jogos para PlayStation 1 e 2, mais de 2000 títulos.
Peça sua lista
Sedex para Todo Brasil
www.frontgames.cjb.net
frontgames2002@hotmail.com
Tel: (0xx11) 6128-5684

Tim Games

Assistência Técnica Especializada
Componentes Eletrônicos em Geral

PlayStation

Sedex para todo o Brasil

LOJA 1
Rua Barão de Duprat, 323 - 4ºandar - Loja 418 B
Mercado - SP - Fone/FAX: (011) 3311-7918
LOJA 2
Largo Padre Péricles, 7 - Loja A 3
Fone: (011) 3977-4203 ramal 110

Consertamos o seu Playstation

WAVE GAMES

é assistência técnica para seus aparelhos de games

✔ Venda de aparelhos novos e usados
✔ Acessórios em geral

CANHÃO - ENTRADA
PROCESSADOR - FONTE
TRANSCODIFICAÇÃO

SHOPPING SP MARKET – Pal 11-B
Av. Nações Unidas 22.540 – Sto. Amaro
5541-8065

NICK GAME

TEL: 3313 - 3080
nickgame@uol.com.br

VENDA
ACESSÓRIOS
DESTRAVAMENTO
ASSISTÊNCIA TÉCNICA

ENVIAMOS SEDEX PARA TODO O BRASIL

MultiGAMES

"O MUNDO DOS GAMES"

Compra
Venda Troca
e Locações

Enviamos via Sedex
para todo o Brasil
www.multigames.com.br
multigamesrevistaria@yahoo.com.br

TEMOS!!!
Playstation 2

Aceitamos
Cartões de crédito

TATUAPÉ: ☎ 6192-7163 / 6941-9957

GAME BOY

ELETROMÍL

O melhor preço e a melhor garantia!

Conserto - venda e troca
de videogames (VIA SEDEX)
Destravamento do PS2 feito na hora
Promoção Leitor Ótico * colocação gratuita
com 9 meses de garantia
Todos os aparelhos com 9 meses de garantia
Temos jogos e acessórios

XBOX
GAMECUBE
PlayStation.2
SEGA

Rua Santa Ifigênia, 348 – 1º andar - loja 12
Cep 01207-001– Centro – SP
Fone/Fax: 221-1740 – 3362-2306/
3362-2308/ 3337-5557
Horário de func. seg. a sex. 08:30 às 18:00
sáb. 08:00 às 17:00

TEC CENTER

✔ Assistência e Suporte Técnico especializado em games

Só assistência Técnica

PlayStation.2 PSone SEGA Nintendo GAME BOY COLOR

✔ Temos leitor óptico, fontes, chips, desbloqueio e cristal para transcodificação
✔ Enviamos via sedex para todo o Brasil

Rua Barão de Duprat, 323
3º Andar loja 303

Tel : 3487-3269 • 3326-7971 • 9889-6736

ROCK LASER Games

3X S/ JUROS

Aparelhos e Acessórios
Novos e Seminovos

Playstation 2
Game Cube
XBox
PSone
Dreamcast
Nintendo 64
Outros

Sedex para todo o Brasil

XBOX
PlayStation.2
GAMECUBE

Aceitamos todos os cartões de crédito e pagamentos em cheque

Rua Araritaguaba, 1118 Tel: (11) 6954-4332

JÁ NAS BANCAS!

Edição extra da revista PlayStation

Almanaque

O maior e melhor almanaque de dicas e truques para PlayStation que você já viu!

Um verdadeiro recorde de dicas!

Play 1 e Play 2 somando 510 jogos.

Corra até a banca e garanta o seu antes que acabe.

EDITORA EUROPA 15 ANOS

(11) 3038-5050
www.europanet.com.br

XBOX

PlayStation 2

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

RUA 25 DE MARÇO, 1026 - TEL. (0XX11) 228-0822